5/97

Oyun Eğlence

LEVEL

500.000 TL • SAYI 5 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

TOMB RAIDER
Tam Çözüm
Popüler oyunun tam çözümünün son bölümü

INTERSTATE '76

OUTLAWS

STAR COMMAND

MAGIC: THE GATHERING

INDEPENDENCE DAY

STAR TREK: BORG

TOON STRUCK

SEGA: DAYTONA USA

SEGA: TOMB RAIDER

Nefes kesen bir Action

MDK

Dört tekerlekli iblisler!

NEED FOR SPEED II



Flying Corps, Interstate '76, Yoda Stories, Bust a Move 2, Darklight Conflict ve daha birçok demo...

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karslıoğlu, Murat Karslıoğlu, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör, Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel, Hakan Gönül

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Salma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FİLMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

MERHABA TATİL

Nihayet tatil geldi! Bu ay okullar kapanacak ve uzun bir tatile çıkacaksınız. Bunun anlamı deniz, güneş, eğlence, daha fazla oyun ve tabii ki vazgeçemediğiniz tutkunuz Level.

Tatile girerken sizler için harika oyunlar seçtik. Uzun süredir beklediğimiz oyunlar piyasaya çıkınca, dergiyi hazırlarken doğrusu biz de büyük keyif aldık. Bunların başında MDK geliyordu. Uzun süre başından kalkamayacağınız bu oyun gerçekten de şimdiye kadar gördüğümüz en iyi Action. MDK şokunu henüz atlatmıştık ki ardından Need For Speed II, Interstate'76 ve Outlaws geldi.

Bu arada meşhur kart oyunu Magic The Gathering'in hayranları bu ay çok sevinecekler. Microprose firması tarafından sunulan ve kart oyunu ile tıpatıp aynı olan oyunun açıklamasını bu sayımızda bulabilirsiniz (Üçüncü sayıda yer alan Magic The Gathering Battlemage ile karıştırmayın).

Üçüncü sayıda başladığımız Tomb Raider'ın tam çözümü ise bu kez uzun bir yazıyla son buluyor. Oyunun finali gerçekten görmeye değer!

Level CD'si yine tamamen dolu. Dergide tanıtımı olan Interstate'76'nın Demo sürümünü CD'de bulabilirsiniz. Bunun yanısıra 16 harika oyun sizleri bekliyor.

Shareware'leri, Update'leri, filmleri ve gösteriş için değil, gerçekten kullanılması için hazırlanmış olan arayüzü ile Level CD'si bu ay da en büyük eğlenceniz olacak.

Hepsi birbirinden güzel olan bu oyunlarla umarız yaz tatiline keyifli bir başlangıç yaparsınız.

Yaz ayları boyunca özgürce oyun oynamanın tadını çıkarırken Level'ı sakın yanınızdan ayırmayın.

1 Temmuz'da altıncı sayımızda görüşmek üzere...

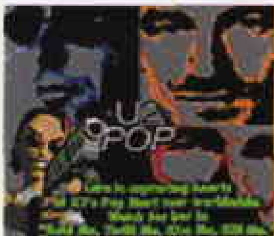
Gökhun Sungurtekin

PC'de Coin-Up Kalitesi

Intel'in Multimedia ağırlıklı MMX chipini çıkarmasından sonra, oyun pazarına girip girmeyeceği üzerine kuşkular tamamen sona erdi. Şimdilerde Intel, Coin-Up oyunları PC'ye taşımak için, yeni çıkardıkları Pentium II işlemciyi de içeren bir konfigürasyonu duyurdu. Buna göre bu oyunları oynamak için 512k Cache'li bir Pentium II işlemci, üstün performanslı bir 3D grafik hızlandırıcı grafik kartı (Intel'in tavsiyesi Quantum 3D'nin Obsidian 2440 kartı veya daha iyisi) ve Arcade kalitesinde kontroller gerekmekte. İşletim sistemi olarak da 1997 içinde Windows 95, 1998'de de Windows NT önerilmekte. Taito, Interplay ve Interactive Light şimdiden Intel'le çalışmak için hazır olduklarını belirttiler. Intel'in yeni teknolojisi ile evlerde çok kaliteli oyunlar oynanabilecek ama tabii ki Pentium II alabilecek bütçedeki evlerde.

Lara Croft ve U2



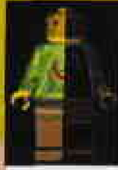


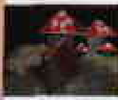




Bir tarafta U2 grubu bir tarafta da Tomb Raider'ın yıldızı Lara Croft. Ne alakası var demeyin. Bono Tomb Raider'dan o kadar etkilenmiş ki Eidos firması ile konuşarak karakteri ilginç şekillerde kullanmak istediğini söylemiş. Bunun üzerine Eidos firması U2 konserlerinde dev video ekranlarında görüntülenmek üzere özel bir hazırlık yapmış. Tepkiler o kadar iyi olmuş ki şovun Avrupa ayağında Lara'nın rolü her an artabilir. Bakalım Lara Croft gerçek bir karakter olmamasına rağmen şöhret basamaklarını daha ne kadar tırmanabilecek?

Farklı Quake Tatları









Milyonların gönlünde taht kuran Quake şimdilerde karşımıza yeni numaralarla çıkıyor. Alien Quake vasıtası ile zamanında korkarak izlediğiniz Alien filmindeki yaratıklarla Quake içinde karşılaşmanız mümkün oluyor. Çeşitli Internet sitelerinde Shareware olarak bulabileceğiniz Alien Quake'de bölümler kısa da olsa yaratıkların, kapıların açılma, hareket dedektörlerinin ve silah sesleri sizi o heyecana taşımaya yetiyor. Filmde yer alan bütün silahları kullanma şansınız var ve yumurtadan kraliçe yaratığa kadar her tür yaratıkla karşılaşabiliyorsunuz. Eğer OpenGL tabanlı bir grafik kartınız varsa ftp://ftp.stomped.com/pub/idgames2/total_conversions/alien adresinden alabileceğiniz bu özel bölümlerle hoşça vakit geçirmeniz mümkün. Ayrıca yine Stomped'ın ftp sitesinden Mortal Kombat, http://www.stnetcom.com/~psychic/marioquake adresinden de Mario Quake'i alabilirsiniz.

SSI ve GameTek Anlaştı

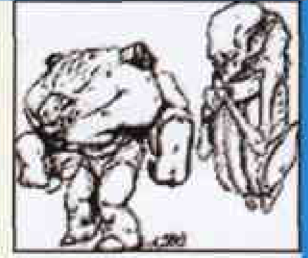


Gametek firması önümüzdeki dönemde çıkarmayı düşündüğü oyunlar için dost oyun firması SSI ile bir anlaşma yaptı. SSI'ın dağıtacağı 3 GameTek oyunundan biri olan Dark Colony, 2172 yılında geçen, gerçek zamanlı oynanabilen bir bilimkurgu strateji oyunu. Bir başka C&C klonu olan bu oyunda insan veya yaratık oluyor ve Mars üzerinde değerli bir kaynak olan Petra 7 gazı için savaşıyorsunuz. 1997'nin son çeyreğinde çıkacak bu oyunun yanında Dark Colony II ve Robotech adlı oyunlar da 1998 yılı içinde piyasaya sürülecek.

Romero, Kornelia'ya Yenildi

Intel'in sponsorluğunda TEN firması tarafından düzenlenen Quake turnuvasında finale kalan 6 kişi 4000 dolarlık ödül için yarıştılar. Finalistler arasından sıyrılarak birinci gelen Kornelia Takacs adlı bayan yarışmacı daha sonra Quake'in patronu John Romero ile kapıştı ve kısa süre de onu da perişan etmeyi başararak şampiyonluğunu perçinledi. Romero zaferi ile ilgili olarak, Kornelia bütün Quake dostlarına "Koşabilirsin ama sonunda ölümüne yorgun düşersin" gibi anlamlı bir mesaj gönderdi.

Quake Engine'i ile SIN





Scourge of Armagon adlı ek Quake paketini sevdiyseniz, Hypnotic'in ikinci paketi SIN'e bayılacaksınız. Yeni silahlar, kan emici yaratıklar, ve karışık bölüm tasarımları ile SIN yine Quake Engine'i üzerine kurulu. Bu oyunda 21. Yüzyılda her türlü kötülükle savaşan bir çetenin liderini canlandırıyorsunuz. Kötülükler içinde yolunuzu bulmaya çalışırken aslında her şeyin arkasında bir kadının olduğunu anlıyorsunuz. Altı adet birbirinden karışık bölümden oluşacağı söylenen SIN, mükemmel grafik ve iyi bir hikaye için söz veriyor. Ayrıca tamamen etkileşimli olan oyun için Internet sitesi (http://hipnotic.com/games/sin/sinpress2.htm) üzerinden fikir yürütmeniz de mümkün oluyor.

Disney'den Miniklere Oyunlar (?)

Eğer günümüzdeki oyunların çok fazla vahşet içerdiğini düşünüyorsanız işte size Disney Interactive tarafından hazırlanan beş tane birbirinden şirin oyun. "Miniklere Oyunlar" demiş olsak da, büyüklerin de bu oyunlardan keyif alacakları kesin.

Aladdin Activity Center

Aladdin, aslında içinde çeşitli oyunların yanısıra meşhur filminden parçaların da yeraldığı bir eğlence paketi. Hafiza, heceleme oyunları, bilmeceler, müzik kulağını geliştirmek için oyunlar ve labirent gibi çeşitli bulmacaların yanında hoş bir boyama kitabı da bulunmakta. Program içinde dolaşırken takıldığınız yerde Aladdin'in sevimli Cin'i hemen yardımınıza koşuyor. Üç ayrı seviyede oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun.



Timon&Pumbaa's Jungle Games

İki ünlü kahramanın bu orman macerası birbirinden ilginç 5 ayrı oyundan oluşuyor. Jungle Pinball adlı oyun adından da belli olduğu üzere değişik bir tür tilt oyunu. Slingshooter'da ormandaki çeşitli yaratıkları attıklarınız ile vurmaya çalışıyorsunuz. Hippo Hop'da ise bir nehirden karşıya zıplayarak geçerken aç timsahlara da yem olmamanız ve suya düşmemeniz gerekiyor. Bug Drop adlı oyun bildiğimiz Tetris'in bir başka versiyonu. Son oyun olan Burper'da ise ağaçtan düşen çeşitli bitki ve hayvanları Timon üfleyerek havada yakalamaya çalışıyor. Bütün oyunlar aslında bilinen oyunların ormanda geçen sürümleri ve farklı olmasından dolayı da oldukça zevkli.



The Hunchback of Notredame

Notredame'ın kamburu da Jungle Games gibi 5 ayrı oyundan oluşuyor.



Disney, bütün bu tarz oyunlarında bilinen oyunları hep işlediği konuya göre yorumlamış. Arkonoid benzeri Chiseler adlı oyun, Upsy Daisy adlı havada uçuşan domuzlar, ip cambazları arasında havada kavgaların yer aldığı bir oyun, Djali Bowling adlı sevimli bir keçi ile ortada bekleyen insanları devirdiğiniz Bowling benzeri bir oyun, Le Food Feud isimli meyvaları atarak insanları ve yoldan geçen hayvanları vurduğunuz ilginç bir oyun ve birde Inside Outwords adlı kelime oyunu var. Gargoyle'lar size yardımcı olurken aynı zamanda yaptıkları espriler ve davranışlar ile oyuna da zevk katıyorlar.

Toy Story

Tamamen bilgisayarda hazırlanan bir çizgi film olmasıyla bir anda ün yapan Toy Story'nin sevimli kahramanları bu seferde bilgisayar ekranında karşımıza geliyor. 17 bölümden oluşan platform oyununda Woody kendisine verilen çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Film ile parelel giden konuda çeşitli stratejileri kullanarak ve bilmeceleri çözerek Buzz'ı ve diğer oyuncak arkadaşlarını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Filmi seyredip beğenen küçükler için harika bir oyun.



Donald in Cold Shadow

Varyemez Amca'nın ne dediği anlaşılmayan yeğeni Donald bu oyunda maceradan maceraya koşuyor. Birbirinden ilginç karakterlere karşı savaştığı 23 bölüm boyunca volkanların tepesinden, suların derinliklerine, ölüm diyarlarından Ninja eğitim merkezlerine birçok yer bulunmakta. Animasyonların harika olduğu bu oyunu çocukların olduğu kadar büyüklerde severek oynayacaktır. Cennet adası yokolmadan kayıp shabuhm shabuhm idol'ünü bulmanız gerekiyor.



Oyunların tamamı Disney'in harika animasyon karakterleriyle bezenmiş ve hareketler ise çizgi film'den ayırt edilemeyecek kadar gerçek. Özellikle platform oyunları küçüklerin olduğu kadar büyüklerinde ilgisini çekecek. Hepsi sıkılmadan uzun süre oynanabilecek oyunlar.

Mahmut Karslıoğlu L

Imaj InterActive
Tel: (/0.212) 286 15 20
(5 Hat)



Zoraki Kahraman Ve Neşeli Uzaylılar !

Tamam, bu oyun bekleniyordu ve demosundan anlayabildiğimiz kadarı ile benzerlerinden oldukça farklı olmayı vadediyordu, ama oyunu çalıştırıp bölümleri geçmeye başladığımda şaşkınlıktan ağzım açık kaldı. Bunu nasıl becerdiler, adı sanı duyulmamış bir firma nasıl oldu da böyle bir oyunu piyasaya çıkarmayı becerdi, insan yaşadıkça neler görüyor ! Doğrusu her zaman pek çok oyun için yılın oyunu diye reklam yapılır ama bence M.D.K. bu sıfatı gerçekten hakediyor. Bu kadar rahat oynanabilen ve zamanın nasıl geçtiğini unutmanıza sebep olabilecek oyuna her zaman rastlamak mümkün olamıyor. Oyunu tanıtmaya başlamadan önce gereken sistem özelliklerine bir gözatalım. Öncelikle oyun DOS, Windows 3.1 ve Win95 altında çalışabiliyor, ancak eğer mümkünse Win95 altında kurulmasında kanımca fayda var. DirectX 3.0 desteğiyle performans nispeten daha iyi oluyor. Gereken en düşük işlemci P-60 ancak tavsiye edilen P-90, oyunu Pentium 100 işlemcili bir cihazda Win95 altında yüksek detay seviyesinde hiç bir yavaşlama sözkonusu olmadan oynayabiliyorsunuz. Bunun yarısı kadar detay ve hareketliliğe sahip olmayan oyunların çok daha güçlü sistemlerde bile süründüğünü gözönüne alırsak ana makine tasarımının ne kadar başarılı olduğu ortaya çıkıyor. Gereken hafıza miktarı ise 16 Mb Ram, hard disk üzerinde ise en az 20 Mb kadar boş alan gerekiyor. Oyun CD üzerinde geldiğinden bir sürücü gerekli, 4X hızlı bir cihazınız varsa bu yeterli olur.



Asla Durmayın, Sakın Dinlenmeyin

Konu her zamanki dünyayı kurtaran adam ve onun maceraları ile ilgili, ancak bazı farklılıklar var. Mucit ve astronom Dr. Fluke Hawkins yeni bir keşif yapmak üzere olduğu inancı ile NASA ve ilgili kuruluşları bir yörünge laboratuvarı kurmaya ikna eder. Doktor, yardımcısı Kurt Hectic ve genetik mühendislik harikası altı kollu zeki köpek Bones bu araştırma gemisinde birkaç hafta geçireceklerdir. Ancak doktor keşfettiğini sandığı şeyin varolmadığını görünce bu süreyi biraz uzatıp başka bir şeyler bulmaya karar verir, dünyaya dönüp alaya alınmak düşüncesi onu bir hayli tedirgin etmiştir. Üç yıl sonra doktor gezegenden gezegene atlayarak dünyaya doğru gelen dev bir enerji akımının varlığını keşfeder. Bu akımı Streamriders adlı bir Alien ırkı, gezegenlerarası yolculuk için kullanmakta ve gittikleri her gezegenin yüzeyini dev maden çıkarma araçları ile talan etmektedirler. Bu araçların her biri bir şehir büyüklüğündedir ve geçtikleri yeri dümdüz ederler. Birkaç gün içinde dünya neredeyse yok olmanın eşiğine gelir. Doktor yaptığı gözlemlerden yola çıkarak her aracı yöneten bir pilotun varlığını saptar ve bu pilot yok edilirse aracın da yokolacağını öne sürer. Ancak dünya üzerinde böyle bir saldırıyı yapabilecek pek imkan ve de insan kalmamıştır. Bu yüzden işi doktorla yardımcısı Kurt yüklenecektir. Eski buluşlarından faydalanan doktor, oldukça dayanıklı bir zırh ve güçlü silahlar geliştirir. Kurt bunları kullanarak araçlara sızmayı ve pilotları etkisiz hale getirmeyi deneyecektir. Araca tek giriş yolu hızlı bir düşüşle atmosferi aşıp az korunan bir bölgesine paraşütle inmektir. İnişten sonra düşman savunmasını aşıp pilotun yerini bulmak ve etkisiz hale getirmek her görevin ana amacıdır. Ancak bu iş aşağıdaki şehir tamamen yokolmadan tamamlanmalıdır. Her geçen an binlerce insan ölmektedir. İşte tüm hikaye bu kadar.





Hızlı ve Çevik, Yavaş Ve Ölü

Her göreve hızlı bir düşüşle başlıyorsunuz, yapmanız gereken yeşil renkli radar ışınına yakalanmadan paraşütü açmaya yetecek mesafeye inmek, eğer ışın sizi görürse üzerinize atılacak güdümlü füzelere yakalanmamaya çalışın, bu arada sizinle beraber düşen paraşütleri yakalayıp, taşıdığı malzemeleri almayı denemelisiniz, bunları doktor gönderiyor ve oyun boyunca göndermeye devam ediyor. Yere indikten sonra hemen ilerlemeye başlamanız gerekiyor. Alien saldırısı her yerden gelebiliyor, her görevde tahminen ortalama onbeşbin atış yaptığınız gözönüne alınırsa ki, bu kolay se-









viye için geçerli, çatışmanın şiddetini hayal edebilirsiniz. Neyse ki elinizdeki otomatik sonsuz cephaneye sahip, ancak bulduğunuz diğer pek çok sayıdaki tür cephane kısıtlı miktarda geliyor ve akıllıca harcanması gerekli. Mortar ve Sniper Grenade türü cephaneler özel hedeflere tatbik edilmek üzere tasarruflu harcanmalı. Elinizdeki malzemeyi iki ayrı şekilde kullanıyorsunuz, çeşitli bomba ve silahlar envanterden seçilip fırlatılmak suretiyle etkilerini gösteriyorlar. Elinizdeki silahın iki farklı modu var, ilk seçenekteki seri otomatik olarak elde kullanılıyor, ikinci durumda ise kaskınızın önüne takılarak çok uzaktaki hedeflere nişan almanızı sağlayan dürbünlü bir tüfek haline geliyor. Silah bu şekilde kullanılırken yine envanter tuşları ile gereken tip cephaneyi namluya sürebiliyorsunuz. Karakterinizi arkasından görerek kontrol ediyorsunuz, bu durum atlayışlar ve düşüşler esnasında değerini kanıtlıyor, bir miktar Tomb Raider'ı anımsatıyor ancak olmadık zamanlarda kamera açısının faydasız yönlere kayması gibi sinir bozucu bir şey sözkonusu olmuyor. Eğer sıçrama tuşuna üst üste iki defa basarsanız adamımız paraşütünü açıyor ve istediğiniz yöne doğru süzülmeye başlıyor, bu şekilde uzun mesafeleri aşmak mümkün. Ekrandaki iki gösterge önemli, alt sağ köşedeki yuvarlak göstergenin ortasındaki sayı sağlık durumunuzu gösterirken etrafındaki gittikçe azalan yeşil şerit aşağıda kalan canlı insan miktarını gösteriyor. Sol altta ise envanterinizdeki malzemeleri görüyorsunuz. Bazen sol üst köşede minik yeşil bir bant gösterge beliriyor, bu ateş etmekte olduğunuz nesnenin sağlık durumunu gösteriyor. Kurt nişan alma işini baktığı yöne ve yakınlık derecesine göre otomatik olarak yapıyor. Düşmanlarınız çok kurnaz sayılmazlar ama her yönden ve durmadan saldırıyorlar, eğer rahat nefes almak istiyorsanız öncelikle onların geldiği belirgin çıkış noktaları ile ilgilenin. Mesela eğer büyük bir ana gemiden üzerinize indirme yapıyorlarsa öncelikle zayıf noktalarını vurup ana gemiyi düşürmeniz gerekir. Gerçekten bu oyunda ilerlemek için çok çeşitli yöntemlere baş vurmanız gerekebilir, örneğin ikinci görevde dev robotların arasından geçebilmek için küçük bir robotun gövdesine gizlenmeniz lazım. Kaba gücün yetmediği yerde biraz gözlem işinizi kolaylaştıracaktır. Ancak bu durum durup etrafı seyredebileceğiniz anlamına gelmiyor, devamlı hareket halinde olmazsanız ömrünüz çöldeki bir külah dondurmanın ömründen fazla olmaz. Her geminin pilotu ile farklı bir şekilde karşılaşıyorsunuz ve genellikle geldiğinizi farkedemeyecek kadar meşgul olduklarından, mesela bir tanesi kafa çekiyor, bir şekilde dikkatlerini çekmeniz gerekiyor. Eğer işlerini bitirebilirseniz dev gemi kontrolsüz kalıp maddeden enerjiye dönüşmeye başlıyor ve dağılıyor, siz de uzaya savruluyorsunuz. Bu sürüklenme esnasında etrafınızdaki enerji alanına değmeden Bones gelip sizi alana dek dayanmanız gerekli. Hazır sözü geçmişken, bu Bones daha pek çok yerde işinize yarıyor. Pek çok yerde eski bir servis mekiği ile gelip havadan bombardıman yapıp ortalığı dağıtıyor, bazen de yere yaklaşıp binmenizi bekliyor, bu durumda etrafta beraberce bir tur atıyorsunuz ve bombalarınızı uygun gördüğünüz yere bırakabiliyorsunuz. Unutmadan, etrafta çığlıklar atarak sizden kaçan iki ayaklı bir kutu görürseniz mutlaka yakalayın, yüzde yüzelli sağlık veriyor!

Oyunun genel ses ve müzik düzeni için söylenecek fazla bir şey yok, bütünle bir uyum içinde ve oyuna tad katıyor. Genel grafiklere gelince, daha önce böyle bir şey görmedim. Bunun nedeni müthiş inandırıcı grafikler değil, mekanların genişliği ve zenginliği. Sonsuz gibi görünen düşüşler, yarı saydam yapılar, birdenbire değişiveren mimari yapı... Bazen derin bir boşluğu paraşütünüzle geçiyor, bazen de sonsuz gibi gözüken tünellerde manyetik sörf tahtası ile ilerleyip bir rampadan gökyüzüne fırlıyorsunuz. Fazla söze gerek yok, bu oyunu sakın kaçırmayın.

Easy Rider L



LEVEL KARNESİ

ACTION

KARTEL BİLGİ İŞLEM LTD. ŞTİ.

Tel: (212) 212 06 61

Pentium 60, 16 Mb. RAM, 20 Mb. HDD, 4x CD-ROM, DOS, Windows 3.1 ve 95



Interstate '76

Kontak

1976 yılında Teksas'ın ortamı iyice bozulmuştur. Ortalıkta istediği gibi at oynatan petrol krallarına karşı bazı minik çeteler oluşmuştur. Örneğin Jade Champion adında bir bayan "Piranha" adlı arabasıyla (öyle sıradan bişi değil, arabada roketatardan yağ bırakıcıya, mayından Magnum'a kadar her şey var.) savaşı sürdürmektedir, fakat.........

Groove Champion (kendisi Jade'in abisi ve esas oğlan olur) kahvede okey oynarken kardeşinin ölüm haberini alır ve intikamını almak için biran önce harekete geçer. Fakat Jade kadar iyi bir sürücü olmayan bu çömezi eğitme görevi Jade'in arkadaşı olan Taurus'a düşer. Taurus başlar Groove'a asfalt kovboyu olmanın inceliklerini öğretmeye.

Gaz

Nasıl senaryo ama? İntikam olayı gerçekten klasik ama oyuna bir başlayınca her şeyin bu kadar da alışılmış olmadığını göreceksiniz. Hem oyunda Trip ve Melee diye de iki seçenek eklenmiş. Trip, yukarıda sözü geçen senaryo dahilinde kızgın yollarda adam kovalamanızı sağlarken, Melee'yi seçtiğinizde kafanıza göre bir araba seçip, aks sisteminden mermilerine kadar ayarlamalarınızı yapıp Single senaryolar oynuyorsunuz (Tavsiye üzerine okul otobüsünü seçtik. Gerçekten denemek gerekiyor, aynen tavsiye ederiz. Biraz yavaş ama "ağırlığı" olan bir makine). Trip'e başlamadan önce biraz pratik yapmanız yararlı olacağından önce Training bölümünü seçin. Kontrollar o kadar da kolay değil. Isındıktan sonra maceraya başlayın. Kolay gelsin.

İkinci Vites

Oyunun klavye kontrolleri simulasyonların vazgeçilmez özelliği olarak her yöne dağılmış durumda, ama neyse ki "gerçekten" kullanılan tuşlar sadece üç-beş tane (tabii Jostick'iniz varsa.). Eğer Jostick'iniz yoksa bu sayı biraz daha artabilir, ancak endişelenmeyin, bu oyun bir göz klavyede, bir göz ekranda oyunlarından değil. Oyundaki tuşlar :

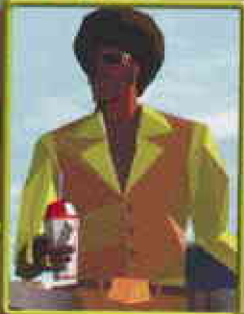
Space : Ateş
Enter : Silah değiştirme
1 : İlk silahı kullanma
2: İkinci silahı kullanma
3: Üçüncü silahı kullanma
4: Dördüncü silahı kullanma
5: Beşinci silahı kullanma
6 : Özel aletlerden ilki
7 : Özel aletlerden ikincisi
8: Özel aletlerden üçüncüsü
R : Radar
menzil
E : Hedef değiştirme
Y : Hedef iptal
W : Silah kamerası
T : En yakın he...
N : Görev
M : Harita
B : Dürbün
H : Farlar
Pause : Oyunu durdurma
Escape : mönü
Geri ok : Geriye bakma
Sol/Sağ okları : sola/sağa bakma
0 : Hedefe bakma
Page up : Zoom in (harici kamera)
Page down : Zoom out (harici kamera)

Bunun haricinde F tuşları ile de kamera açılarını elde edebilmeniz mümkün. Fakat bizce bu tuşlardan en gereklileri Enter, Space, M, N ve T. Diğerlerine fazla ihtiyacınız olmayacak. Oyun ekranına gelince, altta hız göstergesi ve takometre az daha yukarıda ise pusula bulunuyor. Sol üstte radar, onun yanında silahlar, daha da yanında ise hasar durumu sistem bilgileri filan yer alıyor. Beyazdan kırmızıya doğru ilerleyen bu hasar olayına dikkat etmeniz tavsiye edilir. Dikiz ay-



nası ve hedef ile de kreasyonumuzu tamamlamış bulunuyoruz. Hayır, bir de vites ile sağ altta spesiyal olaylarımızı gösteren bir bölüm olacaktı (Kızcağız da arabayı amma donatmış, hadi bakalım n'olacak?). Arabayı böylece tanıdıktan sonra olayların içine girebiliriz.





İlk bölümde adamımız Taurus'u takip etmekle işe başlıyoruz (Bu arada bir bölümün birden çok alt bölümü olabiliyor ve bu bölümlerin hepsini bitirmeden kaydetmek yasak. Neymiş, önce tüm bölüm bitirilecek, sonra Save edilecek.). Ardından benzin istasyonu gibi bir mekana dalıyorsunuz ve bir binayı patlatıyorsunuz. Fakat hareket olacak ya, bir anda telsizden beğırışlar gelmeye başlıyor, siz de çevrede terör estiren bir grup adamı kovalayıp icaplarına bakmaya çalışıyorsunuz. Tüm bunları başarabilirseniz bölümümüz sona eriyor. Doğal olarak ilerledikçe arabanıza bilumum alet edevat alabiliyor, kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Bunu da sevgili oto yedek parçacısı, eleman Sketcher sağlıyor. Sağolsun daima hazır ve nazır olan dostumuz Level sonlarında istediğimiz parçaları takıyor, söküyor, çıkartıyor, tamir ediyor...

Bu arada demoların birbirini takip etmesi artık alıştığımız ancak bu oyunda oldukça hoş yapılmış bir diğer ayrıntı. Vektör grafikten yapılmış adamların 76'dan kalma eski bir dizide oynarcasına konuşmaları oyuna bayağı bir renk katmış. Örneğin ilk bölümde adamımız Taurus, Groove'u Jade'in arabasını kullanmaya ikna etmeye çalışıyor. Favori replikler:

- Hey adamım, bir düşün ha?
- Yolda daha iyi düşünürüm.

Wrrroooooooooooooommmmmm!!!!

Oyun ilk bölümlerde oynanabilirlik düzeyi yüksek bir biçimde başlasa da işler ilerledikçe oynanabilirlik bayağı düşüyor, hem de sonsuz zırh ve mermi olanağı varken. Bakınız dördüncü bölüm (Siz siz olun sakın hile yapmayın. Cıss!).Bu yüzden kontrol hakimiyetinizi buralara gelinceye kadar iyice geliştirmeye bakın. Daha önce de söylemiştik. Oyun hata affetmiyor, bölümü bitirmeden rahat yok. Teknik özelliklere gelince, oyunun çözünürlüğü 1280x1024'a kadar çıkıyor, ama bu çözünürlük, bilgisayarınızla aranızdaki tüm ilişkiyi alt üst edebileceği için (Benimki küstü, çok yüldeniyormuşum) tavsiyemiz paşa paşa 800x600 modunda çalıştırmanız. Detayları , Texture'ları sonuna kadar açmanızı öneririz. Onlarla yaşam çok güzel ! Grafik kalitesine görüldüğü üzere fazla bir sözümüz yok. Patlama efektleri (özellikle demodakiler) Rambo filmlerini aratmayacak şekilde tasarlanmış. Müzik de ortama uydurulmuş, arkada tatlı tatlı çalıyor. Arada bir adamlarımızın telsiz konuşmaları ile kesiliyor tabii. Telsiz konuşmaları deyince, Taurus ile yaptığımız muhabbetler gerçekten dinlemeye değer, hele Taurus'un o zenci aksanı yok mu?!! Hakikaten sağlam eleman.

Bu kadar konuştuktan sonra sıra geldi tavsiyelere :[M1]

Kafanıza göre takılın. Hele melee oynuyorsanız iyice kafanıza göre takılın. Nasıl olsa amaç bir şeyleri parçalamak amacı üzerine kurulmuş. İyi eğlenceler!

Fren

Interstate '76, son zamanlarda Need for Speed ve Nascar 2'nin getirdiği araba yarışı enflasyonuna iyi bir alternatif getirmekle birlikte (fazla örneği bulunmasa da) kendi türü içerisinde iyi bir yere gelmeyi hak ediyor. Ara demoların film değil de vektör grafiklerle yapılmış olması, yer ve zamanın akıllıca düşünülmüş, seçilmiş ve uygulanış olması da oyunun diğer artı puanları arasında yer alıyor. Kafalarda yer tutan minik bir soru "acaba ikinci CD'ye gerçekten gerek var mı ?", oyunun tüm teknik özellikleri birarada değerlendirildiğinde "Ama hakkını veriyor." şeklinde cevaplandırılabilir. Bu günlerde altternatif bir "arabalı" oyun arıyorsanız ve gerçekten eğlenmek istiyorsanız. Neden olmasın ?



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel



MAGIC The Gathering®

Gerçek Magic: The Gathering

"Büyünün gizemlerini çözmek? Ah, burada, Dominia'da herkes biraz büyücüdür efendim... Buralar büyüyle mi yönetilir, yoksa büyü mü buraları yönetir kimse bilmez. Büyü güçlüdür efendim, hem de çok güçlü... Kardeşleri birbirine düşürecek, yemyeşil arazileri çöllere dönüştürecek kadar güçlü... Size bu konuda pek çok öykü anlatabilirim efendim, ama anlatmak zor ve uzun isterseniz hemen başlayalım..."

"Gerçek" Magic: The Gathering artık bizim de elimizin altında. Hem de "Battlemage" adlı, orjinalinden uzak, Real-time versiyonu değil; bu kez aslen kart oyunundan uyarlanmış bir strateji olarak bilgisayarımızda. Kart oyunu hakkında "Battlemage" diye açıklarken birkaç söz söylemiştik, hatta bazı kavramlar, daha önceki yazıyı okuyanlara oldukça tanıdık gelebilir ancak hepsini tekrarlamakta yarar var. Unutmayın, bu oyun Battlemage'den çok uzak. Karşınızda tıpkısının aynısı alkışlarla Magic : The Gathering!

M:TG oyununun önemli bir kısmını kartlarla oynanan bölümü oluşturduğu için ağırlıklı olarak kartlarla nasıl oynandığına değineceğiz. Ayrıca bu kuralları siz de kendinize bir M:TG destesi alıp oynamaya başlayabilirsiniz.

Oyunun Tutorial bölümünde nasıl oynandığı güzel bir şekilde anlatılmış. Ancak bu yazıyı okumak sanırız daha kolay öğrenmenizi sağlayacak.

Giriş

M: TG, beş ana renkten oluşan bir oyun : Beyaz, yeşil, kırmızı, siyah ve mavi. Ancak bu renkler birleşip Voltran'ı oluşturmuyorlar, tam tersine kendi aralarında savaş halindeler. Bakınız efenim, renk renk büyülerimiz ve özellikleri :

Beyaz: Gücünü açık arazilerden (Plains) alan beyaz büyücüler, kutsama ve koruma büyüleri ile haşır neşir kişilerdir. Beyaz büyücülere örnek olarak Ayşe Teyze'yi gösterebiliriz (Nihohoho).



Yeşil: Doğanın gücünü damarlarında hisseden yeşil büyücüler, doğanın yaratıklarının avantajlarını sonuna kadar kullanırlar. Güçlerinin kaynağı tabii ki ormanlardır (Forest).

Kırmızı: Ateş ve toprağın öfkesi. Kırmızı büyü, şiddet ve yıkımın rengidir. Dağlar (Mountain) kırmızı büyücülere can verir, kan verir.

Siyah: Ölüm ve kötülüğün kara rengi, bataklıkların (Swamp) gücünü kullanır.

Mavi: İşe Magic'in numaracıları. Mavi büyücüler. Hava ve suyun gücünü kullanan, düşlerin, illüzyonların rengi. Güç kaynakları adalar (Island).

Oyunda büyücülerin güçlerini aldıkları bu tip kartlara "Land" adı verilir. Land kartları oyunun temel kartlarıdır. Tüm büyüler, Land kartlarından alınan güçle yapılırlar. Bu güce "Mana" adı verilir. Magic kartlarından herhangi birinin yapısını incelemek gerekirse :



Kartın sol üst bölümünde kartın adı yer alır. Sağ üstte bu kartın "Casting





Cost"u, yani bu kartı açabilmek için ödenmesi gereken Mana sayısı yer alır. Resmin altında solda kartın cinsi belirtilir. Sol altta ise karttaki resmin çizeri görülür. Yaratık kartlarının ise sağ alt köşesinde atak ve defansları görülebilir. Kartı çerçeveleyen renk, o kartın hangi renk olduğunu gösterir. Kart resminin altındaki kutuda ise kartın ekstra özellikleri ve oyunu etkilemeyen, yalnızca Dominia'yı daha iyi tanımanız için yazılmış olan italik yazılar bulunur. Bir kartı yan çevirmeye "Tap" adı verilir. Kartı tekrar düzeltme işlemi ise "Untap" olarak nitelendirilir. Üzerinde sağa dönen ok işareti bulunan kartları "Tap" ederek bu özellikleri kullanabilirsiniz. Örneğin bir Forest kartını Tap ederek bir adet yeşil Mana elde edebilirsiniz.

Kartların türleri konusuna gelince :

Creatures: Atağı ve defansı olan, saldıran ve blok yapabilen yaratık kartlarıdır.

Entchantment: Oyunda sürekli olarak kalan ve belli bir etki getiren kartlardır.

Sorcery: Oyuna girdiğinde kullanılıp "Graveyard"a yani mezarlığa giden kartlardır ve yalnızca sıra sizdeyken oynanabilirler.

Instant: Sorcery gibi bir seferliğine kullanılan, ancak rakibinizin sırasında da kullanabileceğiniz kartlardır.

Interrupt: Instant gibi kullanılan, ancak Instant'lara göre daha hızlı olan kartlardır.

Artifacts: Renksiz Mana ile açılan büyülerdir ve ikiye ayrılırlar. Artifact'lerin çeşitli etkileri varken, Artifact Creature kartları hem Artifact, hem de Creature sayılırlar.

Oyun

Buraya kadar biraz kafa karıştırdık ama atalarımız ne demiş : "Bir örnek, bin öğütten iyidir."

!!!! Oyunu oynayarak anlatma zamanı. Magic, en az altmış karttan oluşan bir kart oyunu olup, amaç rakibinizi 20 yaşam puanından sıfıra indirmektir. Oyuna başlarken her oyuncu yedi kart çeker. Oyun boyunca kartlarınızın üstüste durduğu bölüme kütüphane (Library) adı verilir. Library'nizin yanında bir kez kullanılan kartlarınızın ve ölen yaratıklarınızın bulunduğu mezarlık (Graveyard) bulunur. Bir kartı oyuna sokabilmek için o kartın sağ üst köşesinde gösterilen miktarı ödemeniz yeterli olacaktır. Örneğin, "Earth Elemental" kartı elinizde ise iki adet Mountain, üç adet de herhangi bir türden olan Land'lerinizi "Tap" etmeniz yeterli olacaktır. Biriken bu Mana, "Mana Pool" adı verilen Mana havuzunuzda toplanır ve büyüyü yapmak için kullanılır. Her oyuncu sırayla oynar. Bir el "Phase" adı verilen yedi bölümden oluşur :

1-Untap: Bu aşamada "tap" durumda olan tüm kartlarınızı sıranızın başında "Untap" edersiniz.

2-Upkeep: Bazı kartlar oyunda kalabilmek için "Upkeep" bölümünde belli bir miktar Mana'ya gereksinim duyabilir. Eğer Upkeep sırasında özel bir işlem yapmanızı isteyen kartınız yoksa herhangi birşey yapmanız gerekmez.

3-Draw: Bu aşamada Library'nizin en üstünden bir kart çekersiniz. Eğer çekecek kartınız kalmamışsa oyunu kaybedersiniz.

4-Main Phase: Bu ana bölümde oyuna bir Land kartı açmanız, saldırı ve büyüler yapmanız mümkün. Bunları herhangi bir sıra içinde yapabilirsiniz. Ancak bilgisayarda oynarken önce Land açmak ya da büyü yapma hakkınız, sonra saldırınız ve sonra savaşın ardından eğer açmamışsanız Land kartı açmak ya da büyü yapmak isteyip istemediğiniz soruluyor. Unutmayın, her



el yalnızca bir Land kartı açabilirsiniz.
5-Discard: Elinizde yediden fazla kağıt birikmişse bu aşamada elinizdeki kart sayısını istediğiniz kartları Graveyard'a atarak yediye indirirsiniz.
6-End: Sıranızın geçtiğini rakibinize söyler ve sırayı ona devredersiniz.
7-Clean-up: Sağ kalan tüm yaratıklarınız maksimum atak ve defanslarına kadar iyileştirilir ve tüm Turn sonuna kadar süren efektlerin etkileri geçer.



Örneğin oyuna başlarken elimdeki Forest kartını açıp Tap edebilir ve bir yeşil Mana alabilirim. Bu yeşil Mana'yı Llanowar Elves adlı kartı açmak için kullanabilirim, çünkü kartın sağ üst köşesinde yalnızca bir Forest sembolü var. Bu kart 1/1'lik bir yaratık olmasının yanında Tap edildiği zaman tıpkı bir Forest gibi yeşil Mana verebilme özelliğine sahip. Kartların bu tip özellikleri üzerlerinde bulunan kutucukta görülebilir.
Soru: Bu kartı tap edip bir Mana daha alabilir miyim ?
Cevap: Hayır, çünkü yaratık kartlarının en büyük özelliği, oyuna geldikleri el, Summoning Sickness adlı bir hastalıklarının olması ve böylelikle saldırma veya Tap edilerek kullanılan özelliklerini ancak sizin o kartı açtıktan sonraki Upkeep aşamanızdan itibaren kullanabilmeleridir.

Bazı büyülerin ise Casting Cost bölümünde bir Mana türü ve yanında da X işareti görülür. Bu, büyünün etkisinin ödeyeceğiniz Mana miktarına göre değişeceğidir. Örneğin, Disintegrate büyüsü bir yaratığa ve rakip oyuncuya X hasar verir. Casting Cost'una bakacak olursak, bir Mountain ödedikten sonra alacağınız her Mana için bir hasar verirsiniz. Yeri gelmişken, bir tur içinde defansı kadar ya da daha fazla hasar alan yaratık ölür ve Graveyard'a gider.

Savaş

Yaratıkları özelliklerinin yanısıra rakibinize saldırmakta da kullanabilirsiniz. Basit bir saldırının nasıl yapıldığına gelince :
I) Saldıranları açıklamak: Sırası gelen oyuncu, saldırtmak istediği yaratıklarını Tap eder ve saldırtır. Önceden Tap olmuş yaratıklar saldıramazlar.
II) Bloklayanları açıklamak: Savunmada kalan oyuncu, savunmayı hangi yaratıklarla yapmak istediğini ve hangi yaratığı hangi yaratığının tutacağına karar verir. Saldırıda olduğu gibi yalnızca Untap olmuş yaratıklar blok yapma hakkına sahiptirler.
III) Hasar hesaplama: Saldıran ve savunan yaratıklar belirtildikten sonra her yaratığın defansından, kendisiyle karşı karşıya gelen yaratığın atağı çıkartılır. Bu sırada defansı sıfır ya da altına inen yaratıklar Graveyard'a giderler.



Örneğin 1/2 ve 2/3'lük iki adet yaratıkla yapılan bir saldırı 3/2 ve 1/1'lik iki yaratıkla durduruluyor. 1/1'lik yaratık 1/2'yi bloklarken, 2/3 ile de 3/2 karşı karşıya geliyor. Sonuç: 1/1'lik yaratığın defansı aldığı bir hasardan ötürü sıfıra düşer ve ölür. 1/2'lik yaratık ise aldığı bir hasarla defansını bire düşürür ve hayatta kalır. 2/3'lük yaratık 3/2'lik rakibine iki hasar vererek onu öldürse de kendisi de aldığı üç hasarla mezarlığa gider. Eğer bu yaratıklardan biri bloklanmamış olsaydı, hasar doğrudan rakibe gidecek ve onun yaşam puanından düşülecekti. Savaşlar sırasında Instant ve Interrupt'lar kullanılabilir, ancak elinizdeki bunların dışında kalan kartları kullanmak ya da land açmak savaş sırasında yasaktır.

Yaratık Özellikleri

Bazı yaratık kartlarının üzerindeki özellikler onlara çeşitli avantajlar sağlar. Bunlar :
Flying: Yaratığın uçması anlamına gelir. Uçan yaratıklar yalnızca uçan yaratıklarca durdurulabilirler. Ancak uçan yaratıklar, uçmayanları durdurabilme yeteneğine sahiptirler.



First Strike: İlk vuruş hakkıdır. Eğer bir yaratık, bu özelliğe sahipse ve atağı rakibinin defansına eş ya da daha yüksekse rakibinin atağına bakılmadan rakip mezara gider. Çünkü ilk vuruşu yapmıştır ve rakip ölmüşse karşı koyma şansı yoktur.
Trample: Bu özelliğe sahip yaratıklar, rakiplerini ezip geçerek arta kalan hasarı büyücüye taşırlar.
Banding: Banding'i olan yaratıklar başka bir yaratıkla birleşerek saldırıya geçebilir ve hasar aşamasında rakibin hasar birleşip saldıran yaratıkların sahibi tarafından istenildiği gibi dağıtılır.
Regeneration: Bu tip kartlar, üzerlerinde yazan miktar ödendiği takdirde

ölümcül hasar almışsa bile kendini yeniler, oyuna tap olarak geri döner.

Rampage x: Rampage özelliği, bir yaratığın kendisini bloklayan birden sonraki her yaratık için Rampage'nin yanında yazan sayı kadar atak ve defansına Bonus almasıdır.

Landwalk: Örneğin bir yaratığınızın üzerinde "Mountainwalk" özelliği bulunuyorsa ve rakibinizin bir Mountain'ı varsa yaratığınız diğer yaratıklarca durdurulamaz.

Protection: Protection çeşitli renklerde olabilir. Bu özellik o renge karşı koruma sağlar. Örneğin "Protection from black" özelliğine sahip bir kart siyah yaratıklarca durdurulamaz, siyah büyülerin etkisinde kalamaz, üzerine siyah bir Enchantment atılamaz ve siyah bir kaynaktan aldığı tüm hasar sıfıra iner.



Oyundaki Diğer Bazı Terimler

Bury: Gömülen kartlar Regeneration özelliklerini kullanamadan mezarlığa giderler.

Permanent: Oyunda kalıcı olarak bulunan Land, Creature, Artifact ve Enchantment'lar permanent olarak belirtilir.

Remove from game: Oyundan uzaklaştırılan kartlar mezarlığa bile gitmeden oyun dışında kalır ve oyunun sonuna kadar geri alınamazlar.

Sacrifice: Bir takım büyü ya da efektler, bazı kartlarınızı kurban etmenizi gerektirir. Bu durumda kartınızı mezarlığa atar ve regeneration özelliğini kullanamazsınız.

Mana burn: Bir Turn içinde her kullanılmayan Mana size bir hasar verir ve buna da Mana Burn denir.

Öneriler

Umarım Magic'i az çok tanıyabilmişsinizdir. Oyun sırasında bol bol pratik yaparak kendinizi geliştirebilirsiniz. Örneğin öncelikle oyunun Duel seçeneğini kullanarak sıkça oyun oynayın ve stratejileri anlamaya bakın. Hatta Deck Builder bölümünden kendinize bir Deck yaratabilirsiniz. Bunu yaparken piyasaya sürülmüş Magic kartları arasından istediklerinizi seçebilirsiniz. İyi bir Deck'iniz olması için öncelikle ya tek, ya da çift renk oynanmanızı tavsiye ederiz. Aksi takdirde Deck'iniz çok yavaş kalacaktır. Deck'inizi hızlandırmak için Land dışında Mana kaynakları ve az Casting Cost'a açılan etkili yaratıklar kullanabilirsiniz. Her rengin avantaj ve dezavantajlarını iyi tanıyın ve bunlardan yararlanın. Daha sonra Shandalar adı verilen Campaign bölümüne başlayabilirsiniz. Zayıf bir Deck ile başlayacaksınız, ancak Deck'inizi geliştirebilir yeni kartlar alabilirsiniz. Bunu yapabilmek için de rakiplerinize kaşı oynadığınız oyunları kazanmanız gerekiyor. Bazı zindanlarda da çok değerli kartlar gizli. Bazı oyunların sonunda rakibinizin kartlarını almak yerine bazı zindanlar hakkında ipuçları kazanabilirsiniz. Bazı zindanlarda oyun içinde yer almasalar bile bir takım Enchantment'ların etkileri görülebiliyor. Önce işinize yarayacak ipuçlarını toplayın, daha sonra zindana inebilirsiniz. Ama destenizin yeteri kadar gelişmiş olmasına dikkat edin, yoksa zindanlarda pek şansınız kalmayabilir.

İngiltere'de birkaç yıl içinde kat kat gelişip şu anda dünyanın pek çok ülkesinde oynanan, bazı kartların değerinin şimdi birkaç yüz dolarla ifade edildiği bu strateji oyununu zaten oynuyor olanlar herhalde kaçırmayacak. Yeni başlayacak olanlardan bilgisayar versiyonunusevenlere de bir an önce bir deste alıp oynamaya başlamalarını, insanlarla "Trade" yaparak, yani kartlarını değiş tokuş ederek destelerini geliştirmelerini ve turnuvalara katılmalarını öneririz (Bu hafta sonu (4 Mayıs) turnuva var. Bakalım naapicilz?). Bol şans, bol Mana, bol eğlenceler...

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
quedrus@pemail.net & valence@pemail.net

PS: Problemler için mesajlarınızı bekleriz (www.Güzin-abla.com).



LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

KARTEL BİLGİ İŞLEM LTD. ŞTİ.
Tel: (212) 212 08 61
486, 8 Mb. RAM, 2x CD-ROM, Windows 95



Oyunu önceden oynayanlar için:



OUTLAWS

Çek Altıpatlarını Şerif!

Artık uzay çağına girdiğimizden midir bilinmez, eski Western filmlerine artık pek ilgi duyulmuyor gibi. Errol Flynn, John Wayne, Lee Van Cleef gibi ustalar gökyüzündeki yeşil çayırlarda Manitu ile at koşturmaya gittiler. Clint Eastwood iyice yaşlandı, kızılderililer tüm otlaklarını ve bizonlarını beyaz adama kaptırdılar... Hollywood için Batı tüm cazibesini yitirdi, insanlar artık Smith&Wesson ve Winchester gürlemesinden çok lazer cayırtısından zevk alıyorlar. Lucas Art bu konuda bu güne dek yapılmamış bir şey yapıyor ve Doom türü oyunlar piyasasına bir Vahşi Batı tarzı oyun sunuyor. Ancak tabii ki her zaman olduğu gibi bunu kendilerine has bir şekilde yapıyorlar ve oyunu bir senaryoyla ve oldukça kaliteli hazırlanmış çizgi film tarzı ara sahnelerle renklendirip öyle piyasaya çıkarıyorlar.

Bu Kasaba İkimize Dar Gelir Joe!

Outlaws öncelikle Windows 95 altında çalışan ve DirectX desteği isteyen bir oyun, bu yüzden Pentium sınıfı bir işlemci ve bol Ram gerekli. Oyunu P-100 işlemcili ve 16 Mb Ram takılı bir makinede test ettik ve 640x480 çözünürlükte sorunsuz oynamak mümkün oldu. Her ne kadar P-100 ve aşağısı işlemcili makinelerde 320x200 grafik modu önerilse de, düzgün çalışan bir P-100 için daha yukarı grafik modları sorun olmuyor. Oyun çift CD üzerinde geldiğinden en az 4x hızlı bir CD sürücü gerekli, hard-disk üzerinde ise 70 Mb kadar boş alan gerekli. Oyun bir açıdan bazılarınızı biraz hayal kırıklığına uğratabilir, kullanılan ana makine geliştirilmiş bir Dark Forces versiyonu, bunun anlamı Quake tarzı grafikler ve üç boyutlu düşmanların bu oyunda varolmadığı, ancak bu oyunun kötü olduğu anlamına hiç gelmiyor. 640x480 modunda oyun, nasıl desem, biraz Duke Nukem tarzı bir görünüm sergiliyor. Sonuç olarak bu denenmiş ve sorunsuz bir yapı ve oyunun oynanabilirliğini olumlu yönde etkiliyor. Ses efektlerine gelince, ne çok sönük, ne de çok abartılı, yeterli sayılabilir. Aynı şeyi müzikler için söylemek zor, müzikleri Western film müziklerinin ustası sayılabilecek olan Clint Bajakian yapmış ve kelimenin tam anlamıyla enfes parçalar, havaya girmekte hiç zorlanmıyorsunuz.

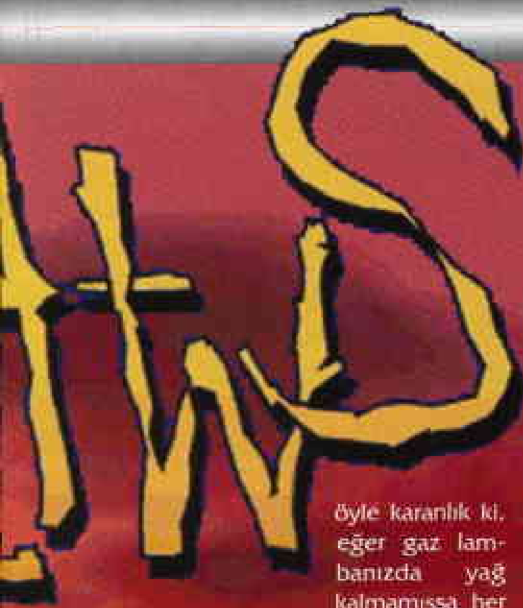


Tabut Yapmaya Başla Mezarcı!

Şerif James Anderson emekliye ayrıldığında tüm istediği karısı ve küçük kızıyla birlikte, çiftliğinde huzurlu bir hayat sürmekti. Yeni yapılan tren yolu arazisinin yakınından geçiyordu ve bölge böylece gelişmeye açılacaktı. Bunu bilen toprak ağalarından biri adamlarına bölgedeki tüm arazileri satın almalarını ve gerekirse şiddet kullanmalarını emredip bölgeye gönderdi. Bu arazilerden biri de emekli şerifinki idi, ancak onun satılık toprağı yoktu. Evde olmadığı bir gün çiftliği basan haydutlar evini yakıp, karısını öldürdüler ve küçük kızını kaçırdılar. Artık şerif için yapılacak tek şey vardı, silahlarını kuşanıp bu serserileri geldikleri cehenneme geri postalamak ve kızını kurtarmak... Yapmanız gereken şey, her bölümün sonundaki elebaşına ulaşmak, bunun için değişik ortamlarda ve zamanlarda önünüze çıkan herkesi, bıçak ve dinamit dahil olmak üzere farklı yöntemlerle ölmüşlerine kavuşturmak, tuzakları ve doğal engelleri aşmak. Değişik ortamlardan kastımız, konunun gelişimine uygun olarak, yolunuzun geçtiği pek çok mekan, bir çiftlik, bir kasaba, gitmekte olan bir tren, gece için kamp kurduğunuzda baskına uğradığınız kanyon... Zamandan kastımız ise gece ve gündüz, bazen yıldızların altında başlayan bir çatışma şafak söküp, gün ağardıktan sonra bitiyor. Quake için karanlık bir oyun diyenler, bakalım bu oyun için ne diyecekler, bazı tünel ve mağaralar







öyle karanlık ki, eğer gaz lambanızda yağ kalmamışsa her an bir uçuruma yuvarlanmak mümkün, burnunuzun ucunu bile göremeyebiliyorsunuz. Eğer bu kaçma-kovalamadan sıkılıp sadece kötü adam vurmak isterseniz, o zaman Historical Missions seçeneğinden haydut avına çıkabilirsiniz. Bu seçenekte kendinizi şerifin bürosunda buluyorsunuz ve duvardaki posterlerde görülen kötü çocuklardan birinin peşine düşebiliyorsunuz, tabii çetesinin de... Genel olarak oyun haritaları bir hayli büyük



ve bölümler ilerledikçe işler daha da zorlaşıyor. Eğer isterseniz Options menüsünden Invincibility seçeneğini kullanarak ölümsüz olabilirsiniz, bu sizi vurulmaktan ve patlamalardan koruyor, ancak yüksekten düşmekten korumuyor.

Akıllısın Billy, Ama Bunun Sana Faydası Olmayacak!

Bu oyunda diğer pek çok benzerinde olmayan bir sürü farklılık mevcut, öncelikle yaralandığınız zaman hızınız a-





zalmaya başlıyor, eğer çok ağır yaralandıysanız koşmak ve atlamak artık söz konusu olmuyor, silahınızı hızla dolduramıyorsunuz. Diğer bir şey de silah doldurma işlemi, tabanca ve tüfekler boşaldığı zaman kurşunların tek tek doldurulması gerekiyor, tabii bu esnada kaz gibi ortada durmayıp bu işlemi tam siper bir pozisyonda gerçekleştirmekte fayda var. Eğer açık arazide karşılıklı mermi takası yapıyorsanız en azında çömelip hedef küçültmek ayakta durmaktan daha iyi oluyor. Düşmanlar envai tipte kovboy ve kendine has bir patron içeriyor. Pek çok oyundakinin tersine bunlar her attıklarını vurabilecek ve sizi görmeden yerinizi bilebilecek kadar becerikli değiller. Ancak çıkardığınız sesler ve ışıklar ilgilerini çekebiliyor. Geceyarısı kaleye yaklaşırken el fenerinizi söndürmekte fayda var. Ayrıca yine ortalıkta dolaşıp vurulmayı beklemiyorlar, eğer durum aleyhlerine ise kaçışıyor ve siper alıp uygun bir an kollayabiliyorlar. Silahlarının etkisi ile sizinkilerle eşit, en azından orta zorluk derecesinde, bir de birbirlerini uyarıp harekete geçirmek gibi pis bir huyları var. Silahlarınıza gelince, altıpatlarınız yakın mesafede etkili ama özellikle iri tipleri devirmek için seri atış tuşuna basıp tüm mermileri boşaltmanız gerekebiliyor, çifteler orta ve yakın menzilde iyi iş çıkarıyor, dinamit yakılıp atılabiliyor ya da uzaktan tüfekle patlatılabiliyor, bıçağı fırlatarak rakibi sessizce devirmek mümkün. Ancak iki silah var ki onların yeri apayrı, biri o tarihlerde ilk defa kullanıma sunulan Gatling ağır makineli tüfeği, atış gücü korkunç fakat kullanmadan güvenli bir yere kurmak lazım çünkü sehpasını açıp ateşe başladınız mı hareketsiz kalıyorsunuz. İkincisi ise Western filmlerinin ayrılmaz parçası olan Winchester marka yarı otomatik tüfek, bu silahın menzili ve devirme gücü çok iyi, ancak esas kapasitesine ilkel fakat çok etkili olan nişancı dürbününü bulduğunuz zaman ulaşıyor. Üç numaralı tuşa iki defa basınca adamımız dürbünü tüfeğe takıyor ve bir anda uzaklar yakın, canlılar ise ölü oluyor. Normalde rakibinizi herhangi bir yerinden, tabii dinamit kullanımı hariç, vurmak mümkün ancak genelde şerif doğrudan gövde ya da kafaya nişan alıyor, bu dürbünle ise çok uzakta duran ve saklanan bir rakip üzerinde ince işçilik uygulamak mümkün oluyor. Duvarın arkasında saklanıyor da sadece elindeki silahı mı görebiliyorsunuz, eline bir tane sıkın, canı yanıp ta olduğu yerden çıkınca bir pul da sırtına yapıştırın ve cenaze levazımatçısına postalayın. Benim en hoşuma gidenler ise duvarın arkasına tam siper yatıp arada bir ateş edenler, sadece şapkasının ucu bile görünse yetiyor, mouse ile biraz ince ayar ve tam alnının ortasında bir delikle çakallar için anında hazır yemek... Bu dürbün efekti öyle gerçekçi hazırlanmış ki insan bazen dalıp nişan alırken tek gözünü kısıyor.





Uzun sözün kısası, bu tipteki oyunlarda olmayan pek çok şey bu oyunda var, çok muhteşem ve gerçekçi grafikleri yokmuş, olmasın ne olur, konu var, müzik var, detay var, atmosfer var, oynanabilirlik var. Üstelik eğer imkanınız varsa, net üzerinde kovboyculuk oynamak, bence uzay komandoculuğu oynamak kadar zevkli olur. Ever, tabii ki modaya uygun olarak Multiplayer desteğine sahip ve ikinci CD bu amaçla kullanılabilecek şekilde hazırlanmış. Gidip alın, eski günlerde olduğu gibi yine altıpatlarlar konuşunca herkes susup dinlesin.

Maddog McKiller



LEVEL KARNESİ
ACTION

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77
Pentium 60, 16 Mb. RAM, 78 Mb. HDD, 2x CD-ROM, Windows 95



Çizgi film dünyasına hoşgeldiniz

TOONSTRUCK

Çizgi romanlar, bir zamanlar çocukluğun vazgeçilmez arkadaşlarıydılar. Kitap değiş tokuşları yapılır, ortaklıklar kurulur ve durmadan okunurdu. Televizyonun yaşamlara egemen olmasıyla çizgi romanlar yerlerini yavaş yavaş çizgi filmlere bıraktılar ve hayatımızdan uzaklaştılar. Sinema tarihi boyunca da çizgi kahramanlar en az gerçekleri kadar ilgi gördüler. Jerry, Jim Kelly ile dans etti, Roger Rabbit Antony Hopkins'le birlikte yarı çizgi yarı gerçek Christopher Lloyd'dan çizgi dünyasını kurtardı, son olarak Micheal Jordan uzaylı çizgi karakterlerle basket oynadı. Son yıllarda da büyük küçük herkes bilgisayar oyunlarıyla içli dışlı oldu.



Oyun geliştiricileri hemen her konuda oyunlar yarattılar. Video tekniklerinin kullanımı, yaratılan oyunlarda gerçekçi efektlerin varolmasını sağladı. Ama nedense teknolojinin bu gelişiminin oyunlara yansıması bir garip oldu. COMMODORE ve SINCLAIR zamanlarında bile görünen sevimli kahramanlar yerlerini gün geçtikçe sert yüzlü, acımasız kahramanlara bıraktılar. Herkes deliler gibi DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM oynamaya başladı. Bunun sonu ne zaman gelecek diye beklerken bunların türevleri, türevlerinin türevleri oyunlar piyasasaya sunuldu. Eskilerin şirin karakterlerini özleyenler bile ACTION türü oyunlardaki hıza ve heyecana kapılıp rakiplerini parçalamaya başladılar. Toonstruck da tam böyle bir oyun. Kahramanlarımız DREW BLANK (Christopher Lloyd) ve onun yarattığı çizgi karakter FLUX WILDLY oyunun tamamında tüm engelleri birlikte aşıyorlar.

Teknik Detaylar ve Kurulum

Minimum gereksinimler: 486/66, DOS 5.0 ya da yukarısı, 30 MB HDD boşluğu, 8 MB Ram, 256 KB SVGA ekran kartı, 2x CD-ROM sürücü, 8 bit ses kartı, Mouse.

Her ne kadar yukarıdakilerin yettiği söyleniyorsa da benim tavsiyem bir Pentium ve 16 MB Ram. Çizgi film dünyasının ayrıntılarını kaçırmamak için en az 1 MB ekran kartı da kaçınılmaz gereksinimlerden. Ekran yüklemelerini beklemekten sıkılanlar içinse yine en az bir 8 hızlı CD-ROM sürücü şart gibi gözüküyor.

Install, çok kolay. Oyun üreticileri özellikle 8 MB Ram için DOS altında Install yapmanızı tavsiye ediyorlar. DOS için ilk CD' yi yerleştirip CD sürücünüze geçmeniz ve INSTALL yazıp ENTER' a basmanız, karşınıza çıkan ekrandan oyunun INSTALL edilmesini istediğiniz klasörü yazıp alttaki INSTALL seçeneğine ENTER' yapmanız yeterli. Daha sonra ses kartınızı SETUP etmeniz gerek. Bunu otomatik yapamazsa ses kartınızın ayarlanı sizin yapmanız gerekiyor. Eğer PORT, DMA, IRQ değerlerinizi bilmiyorsanız bunları CONTROL PANEL \ SYSTEM \ DEVICE MANAGER \ SOUND VIDEO AND GAME CONTROLERS'tan ses kartınıza çift tıkladığınızda karşınıza çıkacak ekranda RESOURCES kısmından öğrenebilirsiniz. Bu işi de bitirdikten sonra sıra geldi ekran kartına. VESA 2.0 için yazılmış oyun,bunu desteklemeyen ekran kartları için UNIVBE adında, ekran kartınızla doğrudan ilişki kuran bir yapı ile birlikte geliyor. Eğer ekran kartınız VESA 2.0'ı desteklemiyorsa otomatik olarak ekran kartınıza erişip ayarları kendi yapıyor. Bu ayarlar yapılırken ekranınızı 20 saniyeliğine kapatmanız da tavsiyeler arasında. Zaten oyunu INSTALL ederken gerekli açıklamalar da beraberinde size yol gösteriyor.



INSTALL tamamlandıktan sonra karşınıza gelen ekrandan PLAY NEW GAME ile maceranıza başlayabilirsiniz artık.

Yaratmazsan Kapı Önüne...!

Back to the Future'daki çılgın profesör Christopher Lloyd (DREW BLANK) bu sefer animatörlüğe soyunmuş. Çalışma odasında saat 10'a dek yetiştirmesi gereken yeni karakterinin üzerinde çalışırken çalan telefonla geç kaldığını anlayan DREW, hızla patronunun odasına fırlar. Fluffy, Fluffy, Bun, Bun Show için istenilen tavşan karakteri için yarına kadar zamanı olduğunu, aksi taktirde kapının önüne koyulacağını öğrenir. Odasına geri döndüğünde çalışmaya başlar ama bir türlü istenilen şey üzerine yo-



ğunlaşamaz, onun istediği artık bu tavşan karakterlerinden vazgeçip kendi yarattığı FLUX WILDLY SHOW' u hayata geçirmektir. Bu düşünceler içinde uykuya dalan DREW, sabaha karşı televizyondan sesi yükselen Fluffy, Fluffy, Bun, Bun Show' la uyanır. " Kahretsin! sabahın 4' ünde bunun ne işi var televizyonda " diyerek uzaktan kumandasına sarılır. Televizyonu kapatmak ister ama bu onu, hayatının macerasına doğru sürükleyen olayları başlatan harekettir...

Eski ve Yeni Dostlarla

Kendini Fluffy Show'un içinde bulan DREW uykudan uyanmak için saçını başını yolsa da bu hiçbir işe yaramaz. Birden bire üstüne ateş açılır, bu atesten onu kendi yarattığı FLUX kurtarır. " FLUX! ", "DREW! ". İkisi de şaşırmışlardır ama yapacak tek şey vardır. Birbirlerine sarılmak. Tüm bu olanlara çok sevinse de, olanlar doğru da olsa DREW, orada kalamayacağını FLUX'a anlatır. FLUX, bu işi ancak KING HUGH (70'li yılların ünlü SMILE'ı)'nun halledebileceğini söyler...

Kral Hugh ve ülkesinin başında büyük bir bela vardır. Tüm ülke haritasının yarısı kötü COUNT NEFARIOUS tarafından ele geçirilmiş ve saldırılar devam etmektedir. COUNT'un elinde bulunan uçan daire karşısına çıkan bütün mutlu ve iyi karakterleri kendisi gibi kötü ve mutsuz yapar. Tabii ki Kral ve arkadaşları buna bir çare bulmuşlardır ama daha tamamlayamamışlardır. Onlar da bir uçan daire yapıp kötüleri dönüştürme yoluna gideceklerdir. Kral, Drew'a ancak bu geminin yapımına yardımcı olursa, geri dönmesine yardım edebileceğini söyler. Drew ve sevimli arkadaşı Flux bu iş için gönüllü olmuşlardır bile...

Kral'ın sarayında başlayan macerada kontrol size geçiyor. Oyun boyunca yanınızdan ayrılmayan FLUX pis işler diyebileceğiniz işlerde en büyük yardımcınız. Çizgi dünyasında pek acı hissetmiyorsunuz ama yine de FLUX kadar hızlı ve esnek olamıyorsunuz. Amacınız gemiyi yapabilmek için pek zeki sayılmayan, sorulduğunda adını bile düşünen kraliyet mühendisi kuş kafalı BRICABRAC'a henüz onun da bulamadığı 11 nesneyi getirmek. Elinizde BRICABRAC'tan aldığınız gemi şeması ile yolculuğunuza başlıyorsunuz. İkon-Advanture sayılabilecek oyunda 11 nesnenin, topladıklarınızdan hangisi olabileceğini bulmak sizin işiniz. Şema var diyeceksiniz ama nesneler şemadakilerle birebir aynı değil. Mesela SPICE (Baharat) yerine SUGAR (Şeker) bulunmuş, ROCK (Kaya) yerine, yağ yapan ineklerin makinesinin kaybolan parçasını ZANYDU'daki entetresan oyuncaklar satan WACME'ye telefon edip sorulan sorulara doğru cevap verebilirseniz kazanacağınız SÜPER GÜÇLÜ MIKNATIS ile samanların arasından bulup, makineye yerleştirdikten sonra, oradan aldığınız, yağı BAKERY BROTHERS'a götürmeniz, onların size verdiği hamuru, B.B (BIG BAD) WOLF'un inindeki ateşte pişirmeniz ve taşlaşmış BAKED DOUGH (Pişmiş hamur) koymanız gerekiyor. Bu arada B.B'in inine girmenin yolu da, yine WACME'den aldığınız Büyük Çekiç ile oyun salonuna gidip çekiçle vurma oyununu kazanıp karşılığında aldığınız şarabı B.B' ye vermeniz.







Bütün nesneler bu kadar zor elde edilmiyor ama onların da gemideki doğru yerlerini bulmak kolay değil. Bu arada sizi arayan üç salak kötüden de saklanmanız gerek. Tüm oyuna hakim olan espriler çok eğlenceli bir macera yaşamanızı sağlıyor. Esprileri anlamak biraz İngilizce gerektirse de tiplerin komikliği, olayların garipliği sizi WALT DISNEY dünyasında harika birkaç saate davet ediyor.

Oyun hakkında söylenmesi gereken şeylerden biri de karakterlerin seslerinin çok ünlü olması. DISNEY'in ALADDIN'inden tutun da DARKWING DARK'a kadar ne kadar çizgi film varsa, orada olan sesler bir araya gelip epeyce eğlenmişler. CHRISTOPHER LLYOD'un performansı da görülmeye değer.

Çiroz

LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

486/66, 8 Mb. RAM, 30 Mb. HDD, 256K SVGA, 2x CD-ROM, 8 bit ses kartı, Mouse, DOS 5.0 ve yukarısı

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (212) 288 69 68 Faks:(212) 274 50 92
Genel Dağıtıcılar: Raksotek Tel: (212) 886 68 30 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85 Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel & Faks: (232) 422 30 92

Screamer 2

Usta ralliciler direksiyon başına!

Araba yarışlarından hoşlananlar bu adı duyar duymaz en azından ilkini hatırlayacaklardır. 2.versiyonunu da oynamışsınızdır belki ama bu yazı oynamayanlar için. Screamer2 tam bir RALLİSEVER oyunu. Gerçek olmasa da, RALLİ yapmaktan hoşlananlara dünya üzerindeki pistlerde yarışma imkanı sunuyor. Bu pistler gerçekte varolmasa da bulundukları kıtanın, hatta şehrin tüm özelliklerini taşıyorlar. Seyirciler var, mekanın yöresel özellikleri var (hayvanlar, doğa koşulları, zemin, vs.), bu pistlerde kullanabileceğiniz arabalar var. Usta rakipleriniz var, kısaca bir RALLİ'den ne beklenirse SCREAMER2'da da var.

Tek CD'de gelen oyunu INSTALL etmek diğer oyunlardan farklı değil. WINDOWS 3.11 kullanıcıları DOS'a çıkıp CD-ROM sürücülerine geçtikten sonra INSTALL/ ENTER yaptıklarında INSTALL ekranını karşılarında bulacaklar. WINDOWS 95 kullanıcıları da Bilgisayarım/ MY COMPUTER'dan CD-ROM sürücülerindeki INSTALL'a tıkladıklarında aynı ekranla karşılaşacaklar. Klasörlerini seçip oyunun kimi dosyalarının sabit diske yüklenmesinden ve ekran ve ses kartı ayarlarını yaptıktan sonra oyuna geçebilecekler.

Kemerleri Bağlayın

Oyunda dahil olmanız gereken 4 takım var. Bunlardan herhangi birine katıldıktan sonra OPTIONS ROOM'a uğruyorsunuz. Burası gerçekten de bir oda. Eğer pistler ve arabalar üzerinde deneyim kazanmak istiyorsanız ARCADE kısmında konsol oyunlarının oynandığı makine sizi bekliyor. İlk başta üç pistte alıştırma yapabiliyorsunuz (İNGİLTERE, MISIR VE CALIFORNIA), her pist; ze-min, ik-lim viraj sertliği gibi farklılıklarla birbirinden ayrılıyor. İstediğiniz pisti seçtikten sonra arabalarınızı görüyorsunuz. Toplam dört arabanız var (RADIANCE, HORIZON, NEBULA VE SPARK). Seçtiğiniz arabaların hepsi standart özellikleriyle karşınıza çıkıyor. Eğer arabalarınızın ayarlarıyla oynayıp performansınızı artırmak istiyorsanız zamana karşı yarıştığınız TIME ATTACK masasına gitmeniz gerekiyor. Ama bu iş için acele etmeyin, daha arabalarınızın standart durumlarını öğrenmeden kurcalamak sinir bozucu sonuçlar doğurabiliyor. ARCADE'de pistlere alışıp birincilikler kazanmaya başladığınızda ilk turnuva için hazırsınız demektir. CHAMPIONSHIP masasında ilk turnuvanıza kaydınızı yaptırabilirsiniz. Turnuvada, ustalaştığınız üç pist dışında karlar ülkesi FİNLANDİYA' da var. Daha sonra İSVİÇRE ve COLOMBIA gibi yerlerde de yarışıyorsunuz. Bir turnuvayı kazanmadan diğer turnuvaya katılamıyorsunuz. Kazanmak için de toplam puanınızın diğer üç yarışçıdan yüksek olması gerekiyor. Her yarıştan sonra, yarışı tekrar izlemek elinizde. Tekrardaki kameralar gerçek RALLİ kameralarından daha iyi. Yarış içerisinde de dört farklı açıdan oyunu takip edebilmek oyunun artılarından Ustalaştıkça arabalarınızı tanıdıkça, onlara kendi ayarlarınızı yapmak çok büyük avantajlar sağlıyor. Direksiyon ve fren hassasiyeti, lastiklerin tipi, havası, ön ve arka süspansiyonlar oynayabileceğiniz ayarlar (Her biri 1'den 5'e kadar hassasiyete sahip). Her turnuvayı kazandığınızda o turnuvaya ait pistlerde alıştırma yapmanız mümkün. Her yeni turnuva yeni bir pist demek olduğundan bir turnuvayı kazandıktan sonra yeni gelen pistte alıştırma yapmak, kazanmanıza giden yoldaki anahtarlardan biri. Son turnuvada ekibinize sürpriz bir araba konuk oluyor. Tek başınıza oynamaktan sıkıldıysanız, bir arkadaşınızla aynı klavyede ya da Net bağlantısıyla farklı klavye ile oynayabilirsiniz.



SCREAMER2, mekanların ayrıntıları, kamera açılarının farklılığı, gerçeğe yakın hız hissi, istendiğinde istenilen müziği dinleme olanağı ve sade oyun ekranı ile oynanmaya değer doğrusu.

Çiroz





LEVEL KARNESİ
YARIŞ

Pentium 60 (90 tavsiye), 8 Mb.RAM (Windows 95 için 12 MB), 2x CD-ROM, DOS, Windows 95



STAR COMMAND REVOLUTION

Herkese selam. Şu anda Tomb Raider'ı yazmış olmanın verdiği yorgunluktan dolayı şöyle güzel bir giriş yapamayacağım, özür dilerim. Zaten yazıyı da önümüzdeki iki saat içerisinde vermeliyim ve çalışılacak iki sınavım var. Hem Batu da kampa gitti (ohh ne güzel, beyimiz oralarda doğanın tadını çıkarsın -arkadaş izcidir de-, biz ise burada ekran karşısında nasıl giriş yapacağız diye kafa patlatalım...). Neyse ki anlatacağımız oyun çok komplike değil. Hadi başlayalım bari...

Uzaylı Real-Time Strategy

Oyunumuz, her gün piyasaya bir yenisi çıkan Real-Time stratejilerden. Ama bu sefer ortam ortaçağ, yeni çağ veya yakın çağ değil. Tanklar, askerler, büyücüler, Harvester'lar da yok. Olaylar yukarda geçiyor. Yok yok, havada değil, daha yukarda, en yukarda, uzayda! Yani diğer bu tip oyunlardan en büyük farkı mekanı. Tabii, çok fazla olmasa da başka yenilikler de var.

Oyunu çalıştırınca karşınıza çok uzun olmayan bir demo geliyor. Demodan sonraki ana ekranda karşınıza gelen seçeneklerden Campaign Game'le senaryolu olarak, Battles'la sizin seçtiğiniz şartlarda savaşlar yaparak ve Basic Training'le de alıştırma yaparak oynayabilirsiniz. Oyuna ilk kez başlayanlar, mutlaka ama mutlaka önce Basic Training'de oynayın.

• **Basic Training:** Karşınıza çıkan ekran gözüktüğü kadar karışık değildir. Hemen değinmek gerekirse, en altta bir şerit boyunca uzanan resimler sizin üretebileceğiniz bina ve birliklerdir. Onun hemen solunda 4'e ayrılmış bir kare vardır. Her bir parça bir ırkı temsil eder. Bu ırklar ise Terrans, Computrons, Nomads ve Triumverites'dir. Her ırkın doğal olarak kendine has silah, gemi ve teknolojisi vardır. Siz oyuna Terran ırkı olarak başlıyorsunuz. Eğer bu karenin diğer bölümlerine basarsanız o ırkın yapabilecekleri çıkar. Teknolojiniz el veriyorsa bu binaları da yapabilirsiniz. Bu karenin hemen yanındaki büyük yeşil ışık sizin üretim metrenizdir. Yani türkçe olarak, bu yeşilse her hangi bir şey üretebilirsiniz. Bir birlik veya bina yaptığınız zaman burası kırmızı olur ve yaptığınız nesnenin büyüklüğüne göre belli bir süre kırmızı kalır. Onun yukarısında ise Resource'larınız bulunur, yani madenleriniz. Bunlardan en soldaki ana madendir. Bütün ırkların yapabildiği her şey bir miktar bu madenden ister. Sağdaki dört madenden her biri, kendi ırkına has madenlerdir ve o madenden bulundurmadan o ırkın yapabileceği hiç bir şeyi yapamazsınız. Madenlerinizin hemen üstündeki yerde o an aktif olan birliğin veya altları üzerine geldiğiniz her hangi bir aracın tanımı ve özellikleri yazar. Her birliğin beş tane ana özelliği vardır. Bunlardan iki Level'idir. Level savaştıkça artar ve arttıkça da diğer dört ana özelliği gelişir. Hatta bazı gemilere ekstra yetenekler verir (aynı anda dört atış gibi...). Diğer dört ana özellik Shield (biterse geminiz yok olur), Engine (motorsuz bir geminin hareket ettiği bildiğim kadarıyla henüz görülmedi), Technology (teknolojik bakımdan ilkel bir gemi doğal olarak atış gücü yetersiz, zayıf bir gemi olacaktır) ve Control'dur. Son olarak en üstte de harita bulunur.

Yukarıda bahsettiğim bu dört özellik çok önemlidir. Her özelliğin enerjisini hemen yanında görebilirsiniz. Bu özellikleri ancak Level'ınızı arttırarak yükseltebilirsiniz. Peki, istediğim özelliğe nasıl zarar vereceğim? Mesela ben karşımdaki gemiyi yok etmek değil de ele geçirmek istiyorum, bunu nasıl yapacağım? Aslında bunun için özel olarak hiç bir şey yapmayacaksınız. Bu tamamen yönettiğiniz gemilere bağlı. Yani gemi "Shield Damage" veriyorsa, o gemiyi sadece yok etmede kullanabilirsiniz. Ya da "Engine Damage" veren bir gemiyle düşmanlarınız hareketsiz kılabilirsiniz. Tabii bir geminizin özelliklerinden her hangi biri zarar gördüğünde onu da o özelliği iyileştiren gemilerle tamir edebilirsiniz.

Mother Ship'e Dikkat

Oyuna başladığınızda bir kaç gemi, bir kaç bina, koruyucular ve bir tane de "Mother Ship"iniz var. İşte anahtar kelime bu: Mother Ship. Ona çok dikkat edin. Bu gemi sizin her şeyinizdir.

Unutmayın ki bütün Resource'ları bu gemi toplar, bütün binaları bu gemi yapar, bütün teknolojileri bu gemi bulur ve asla bir ikincisini üretemezsiniz. Şimdi Mother Ship'inizi veya diğer bir geminizi her hangi bir üniversitenin (Academy, Programming, Battle







School veya Eduplex) yanına getirirseniz, o gemiyi eğitirsiniz. M.S. yeterince burada durursa bütün teknolojileri öğrenir, diğer gemiler ise ancak 4. Level'a kadar gelişir. Bir gemi maksimum 7. Level olabilir (bu da ancak savaşla olur). M.S.'iniz orada madenleri toplarken, sizde gemilerinizi toplayıp sağa doğru ilerleyin (tabii hepsini academy sayesinde geliştirdiğinizi var sayıyorum). Bu arada birliklerinizi sol tuşa basarak bloklarsanız ve sonra da sağ taraftaki kırmızı tuşlardan birine basarsanız o araçlar birleşir. Böylece F1-F4 tuşlarıyla bu birliklere ulaşırsınız. Neyse, sağa doğru gelince üç tane size ait, sabit koruyucunun yolu kapadığını göreceksiniz. Hainlik işte, siz de gözünün yaşına bakmayın ve yok edin! Ama ateş ederek değil, onun yerine "Ctrl" tuşuna basılı tutarak sol düğmeye basın. Sağa doğru ilerleyip bütün rakiplerinizi yok ettikten sonra, bir yerde yolun bittiğini göreceksiniz. Buradan karşı tarafa geçmek için, hemen M.S.'inizi oraya yollayın ve blokların arkasına bir tane Teleportal yapın (bunun için önce bütün kendi teknolojilerinizi öğrenmiş, Computron Base'i ve üniversitesini yapmış ve orada geminizi geliştirmiş olmanız gerekir). Daha sonra Teleportal'ı kullanarak birliklerinizi diğer tarafa geçirin (önce Teleport, sonra da birliğin üzerine sağ tuş). Aslında karşı tarafa geçmenin çok amele bir yolu daha var. Campaign bölümünde kullanmanız gerekebileceği için anlatıyorum: M.S.'inizi en kenara getirip, karşı tarafa bir tane en küçük binanızdan yapın. Sonra Switcher'ınızı kullanarak, bu binayla yer değiştirin (switcher oyuna ilk başladığınız yerde binaların arasına sıkışmış kendisiyle her hangi dost bir gemi veya binanın yerini değiştiren ilginç bir gemidir). Şimdi de M.S.'le yer değiştirin. Böylece M.S.'iniz artık öbür tarafta! Artık burada yeni binalar ve birlikler üretebilirsiniz. Güçlenip soldaki bütün düşmanlarınızı da yok ettikten sonra Basic Training'i bitiriyorsunuz.

• **Campaign Game:** Zeta galaksisindeki 4 ırk bazen savaş, bazen barış diye hayatlarını geçirirken birden bire çok ama çok kötü, zalim bir ırk gelir, taa uzaklardan: Ahkun Vek. Onların sinsi lideri Narvek bu dört ırkı da esir alarak imparatorluğunu ilan eder. Sizin amacınız da bu korkunç işkenceye bir son vermek, baş kaldırmak!

Campaign'in en önemli özelliği, diğer bütün benzerlerinde olduğu gibi bölümleri arka arkaya oynamıyor olusunuz. Yani bir bölümdeyken başka bir bölüme geçebilirsiniz. Bunun için önce ekranın en kenarında bir yerde yeşil bir çizgi bulmanız lazım. Buradan ise sadece ama sadece M.S.'inizi kullanarak Hyperspace yapabilirsiniz, yani Sector dolayısıyla bölüm değiştirebilirsiniz.

Oyunun save sistemi de çok ilginç. Öyle istediğiniz zaman save edemiyorsunuz. Bunun için mutlaka Hyperspace yapmanız gerekiyor. Ancak o zaman kendiliğinden save ediliyor.

Unutmayın ki M.S.'inizi kaybederseniz, oyunu da kaybedersiniz.

• **Battles:** Burada istediğiniz ırkı seçerek, istediğiniz haritada ve istediğiniz sayıda düşmanla (en fazla 4) savaşlar yapabilirsiniz. Yani konusuz campaign gibi bir şey.

Son Durak

Star Command Real Time strateji işini uzaya sokmuş ve bir az Shoot-em-up'laştırmış bir oyun. Genel olarak grafikleri 640*480'de SVGA olarak gayet iyi. Sesler fena değil, oynanabilirlik de iyi denebilir. Ama sonuçta (en azından ben) piyasada bu kadar güzel oyun varken para verip bu oyunu almam, en azından Starcraft'ı beklerim. Aslında belki de oyunun hakkını yiyorum, ama 3 yıldızdan fazlasını da vermem.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@PEmail.net & quedrus@PEmail.net



LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77

486/66, 8 Mb. RAM, 50 Mb. HDD, 2x CD-ROM, MS DOS 5.0



Dört Tekerlekli Ölüler!

Need For Speed çıktığında oldukça beğeni kazanmıştı, çünkü pek benzeri yoktu. Alışılageldiği üzere Formula arabalarını konu alan bir yarış oyunu yerine, egzotik spor otomobillerinin kullanıldı-



ğı bir oyun yapmak fikri Electronic Arts şirketinin parlak ve son derece yerinde kararlarından biriydi. Ancak firma bu kadarıyla yetinmedi ve Need For Speed 2 şimdi piyasada. Ne var ki ilk oyunda kullanılan araçlar ne kadar sıradışı da olsa, yine de yolda görebileceğiniz seri üretim otomobillerdi, fakat bu ikinci oyundakiler için aynı şeyi söylemek biraz zor. Bu oyundaki araçların bazıları sipariş üzerine yılda birkaç adet üretilen ve teknolojik mucize sayılabilecek araçlar, bazıları ise gelecek nesil araçlarda kullanılacak teknik tasarımları test etmek için hazırlanmış deneysel prototipler. Yani her tarafınızdan yüzbinlik dolar desteleri fışkırsa bile bu araçları ancak rüyanızda ya da bir bilgisayar oyununda görebilirsiniz. Firma bu oyunu yapabilmek ve tanıtımlarda kullanılan video görüntüleri hazırlayabilmek için bir hayli ter dökmüş olmalı, nitekim ortaya çıkan sonuç hiç hayal kırıcı değil.

Ne Lazım...

Need For Speed 2 sadece Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış bir yazılım ve DirectX 3.0 desteği gerektiriyor. Oldukça gelişmiş bir ana makine sayesinde 640x480 çözünürlükte ve 65.000 renkte grafikleri hızla görüntüleyebiliyor. Tabii ki oldukça gerçekçi görüntü ve ses efektlerinin bir bedeli var, minimum işlemci P-90 ancak tam performans alabilmek için bir P-166 tavsiye ediliyor. Gereken hafıza en az 16 Mb Ram ve sanal bellek için 30 Mb kadar boş hard-disk alanı, kurulum içinse en az 10 Mb hard-disk alanı gerekli. Ne var ki bu oyunu P-100 işlemcili, 16 Mb Ram takılı ve hızlı bir hard-diske sahip bir makinede test ettiğimizde, yüksek detay seviyesinde bile oldukça yeterli bir performans elde ettik, yarış esnasında çalan müziği tamamen kapatmak gibi küçük önlemler şüphesiz işlemcinin yükünü azaltıyor. Options menüsünden grafik ve ses ayarlarıyla oynayarak tatmin edici bir performans elde etmek mümkün olabiliyor. Oyun CD üzerinde geldiğinden ve otomobillerle ilgili bolca video görüntü ve fotoğraf içerdiğinden en az 4x hızlı bir CD sürücüye ihtiyacınız var. Oyun performansını artırmanın en iyi yolu kurulum esnasında CD üzerindeki dosyaların büyük bir kısmının hard-diske aktarılması, ayrıca Windows 95'in Virtual Memory ihtiyacının karşılanması, eğer hard-diskiniz yeterince hızlı ise bunun çok büyük faydasını göreceksiniz.

Baylar, Motorlarınızı Çalıştırın...



Şimdi egzotik süper spor otomobillere meraklı olanların iştahını kabartmak ve yutkunmalarını sağlamak amacı ile kullanılan araçların isimlerini bir kez analım, bu isimleri ve ne ifade ettiklerini bilenler zaten hemen en yakın bilgisayar oyunları





mağazasına doğru depara kalkacaktır. McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT 90, Jaguar XJ 220, Lotus GT 1 ve Lotus Esprit V8, Italdesign Cala, Isdera Commendatore 112i, ayrıca yeterince hızlı olanlarınız için sürpriz bir araç daha. Yarışılan pistler ise dünyanın dört bir tarafından derlenmiş çok kolaydan aşırı zora doğru altı adet parkur ve yine eğer o kadar ilerleyebilirseniz bir adet sürpriz pist daha. Araçların ve parkurların çizimleri son derece detaylı ve gerçeğe uygun hazırlanmış, bunun dışında araçların sürüş karakteristikleri de mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde yansıtılmaya çalışılmış, tabii bunu araçları kullanmaktan ziyade yabancı menşeli ciddi otomobil yayınlarında çıkan test yazılarını okumuş biri olarak söylüyorum. Zaten Electronic Arts şirketi de bu büyük yayınlarla işbirliği yaparak N.F.S. 1 ve 2 gibi detaylı oyunlar hazırlamak fırsatını yakalamış. Aksi halde toplam değeri on milyon dolara yaklaşan dokuz adet aracı her oyun yapmaya niyetlenene kolayca ödünç vermezler. Oyunda değişik tiplerde yarış imkanı var, aynı şekilde de fazla detaya girmeden aracınızın rengi ve yol tutuş özellikleri konusunda bazı temel değişiklikler yapma imkanına da sahipsiniz. Eğer araçların ve yapımcıların hakkında istatistiksel ve görsel bilgi edinmek isterseniz, Showcase seçeneği size bu imkanı sağlıyor, üstelik ilk oyundan biraz daha detaylı bir biçimde. Oyunun en belirgin özelliği sekiz kişiye dek net yarışlarını desteklemesi, tek bilgisayarda ekranı ikiye bölerek iki kişi yarışma seçeneğiniz de mevcut. Sıralamada insan oyunculardan boş kalan yerleri ise her zaman bilgisayar kontrolündeki sürücüler dolduruyor. Bu sürücüler değişik araçlara ve değişik ölçüde yeteneklere sahipler. Her zaman için akıllı ve kontrollü davrandıklarını söylemekse pek mümkün değil, bazen saatte üçyüz kilometre ile giderken, birden önünüzdekilerden bir ya da daha fazlasının takla atmaya başladığına tanık olabiliyorsunuz. böyle durumlarda kendinizi kurtarmak için en çok bir saniyeniz oluyor, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi... Ancak gerçek hayattan farklı olarak, çok gösterişli ve muhteşem bir kaza da yapsanız, hatta aracınız pistin ortasında ters kalsa bile bir hasar almayıp bir kaç saniye gecikmeyle tekrar yarışa dönüyorsunuz. Bence alınan hasar araca yansıtılsa ve hatta çok ağır bir kaza sonrasında kurtarma ekipleri gelip hurdaya dönen araçtan parçalanmış cesedinizi çıkarsalar daha gerçekçi ve zevkli bir oyun olabilirdi. En azından bazıları bu tür oyunları oynadıktan sonra gerçek hayatta gaz pedalına biraz daha dikkatli basarlardı, ne yapalım, umarım bir daha ki sefere bunu da eklerler.

Genel olarak baktığımızda bu oyunda herhangi bir kusur bulmak zor, net oyununu destekliyor, ses ve grafikler iyi, bilgisayar kontrolündeki sürücüler ne çok akıllı ne de çok aptal, pistler güzel, arabalar sıradışı, açılıştaki demo harika... Eğer Grand Prix bilmem ne tarzı yarış oyunları sıktıysa bu iyi bir alternatif oluşturuyor. Hele aşırı güçlü bir sisteme sahipseniz, işte size sisteminizin performansını deneme imkanı, alın, oynayın ama unutmayın, gerçek hayatta bu tarz araç kullanımı cesedinizin yakışıklı olmasına bile izin vermez. Tabii o da geriye bir ceset kalırsa...

Maddox "Pallbearer" McKiller







LEVEL KARNESİ

YARIŞ



MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77

Pentium 90, 16 Mb. RAM, 10 Mb. HDD, 4x CD-ROM, Windows 95

INDEPENDENCE DAY

Ve Sonunda Geldiler...

Çekirge gibiydiler, galaksiyi dolaşıp masum gezegenlere saldırıp kaynaklarını kuruttuktan sonra yollarına devam ediyorlardı. Ve şimdi dünyaya geldiler. Sadece yirmidört saat önce dev boyutlardaki şehir yokedici uzay gemilerinden oluşan filolarıyla bütün dünyanın en önemli şehirlerinde stratejik noktaları tutmuşlardı. Dünya üzerindeki insanlar birleşmedikleri takdirde yokolacaklarını anlamışlardı ve zaman ilerliyordu.



Bu filmi seyretmeyeniniz ya da en azından konusunu bir arkadaşından duymayanınız yoktur (Bu arada sadık arkadaşınız ben oluyorum ve siz konuyu benden duyuyorsunuz). İlk defa duyuyorsanız (konuya girişi tekrar okuyun :-)) bu bile oyunu oynamanız için bir sebep olabilir. Oyun Windows 95 altından Autoplay özelliği ile kolayca kurulabiliyor. Sabit diskte istediği boş alan ise 35 Mb. Tek CD halinde gelen Independence Day oyunu, filminden birçok görüntü ile süslenmiş. Ana menüde iken bile filmin temasını anlayabileceğiniz, klasik şehir patlama efektlerinden oluşan, sizi gaza getirecek ve oyuna ısındıracak bir bölümü yeralmakta. Oyunu test ettiğimiz bilgisayar Pentium 133, 32 Mb. Ram ve 2 Mb. Ekran kartına sahip olsada yüksek çözünürlükte takılmalara sebep oldu. Eğer daha yavaş bir sisteme sahip iseniz demektir ki bu doğrultuda yamuldunuz. Çünkü oyun yüksek çözünürlükte daha iyi ses efektleriyle oynamak için Pentium 133 tabanlı bir bilgisayardan daha fazlasına ihtiyaç duyuyor. Oyuna başlamadan önce çözünürlüğü (bu arada belirteyim en fazla 640*480 çözünürlükte çalışabiliyor), grafik detayını ve ses kalitesini ayarlayabiliyorsunuz. Eğer 3-D bir grafik kartınız varsa oyun bunu da destekliyor.



Geldikleri Gibi Giderler

Sonunda uzaylıları geri püskürtmek için önemli adımlardan biri atılmıştı. Ana geminin merkezi bilgisayarına şehir yokedicilerinin kalkanlarını zayıflatacak bir virüs aktarılmıştı. (Geleceğin teknolojisini yakalayıp, virüsünü bile yazmış bir ırkın evlatlarıyız biz!) Ve şimdi bu görevi tamamlama sırası sizde. Siz ve kanat adamınız Steve Hiller üstün savaşçı pilotlar olarak, kalan yaratık savunmasını aşıp zaman bitmeden bir şehir yokedicisi yokedicisi olmak zorundasınız. Oyunda bize görevdeki araçlar ve görevimiz hakkında detaylı bilgi her bölüm öncesi veriliyor. Her bölüm için ana göreviniz sekiz başkent üzerinde üstlenmiş şehir yokedicilerini size verilen belirli süre içinde altetmek. Başarıyla sonuçlanan







her bir bölümden sonra daha güçlü bir jete terfi ediyorsunuz. Örneğin Moskova görevinden sonra bir sonraki görevde gerekli olacak Sovyet Mig-31'ini kullanma şansına ulaşıyorsunuz.

Tamamen 3-D gerçekçi bir ortamda ilerleyen oyunun arabirimiyle radar, hız, puan ve füze sayısı gibi görevi tamamlamak için gerekli olan her şeyi yeterli bir şekilde görebiliyorsunuz. Oyun içinde ok tuşlarıyla uçağınıza yön verirken A ve Z tuşlarıyla sırasıyla hızı artırıp azaltabiliyorsunuz. S tuşuyla uçağın hızını, en düşük hıza getirebiliyorsunuz. M tuşu haritayı ekrana getirirken Ctrl uçağın makineli tüfeğini, Space füzeleri, W ise ek silahı ateşlemenize yarıyor. Esc tuşu ile oyunu dondurabilirken C tuşu ile de oyunu kokpit, dış kamera, kanat adamı ve yaratık kamerasından izleme şansına sahip oluyorsunuz. Kamera açılarını değiştirirerek oyuna bir uçak simulasyonu havasını da verebiliyorsunuz. Öyle ki bu şekilde oynadığınızda da birçok simulasyondan güzel bir görüntü sergiliyor. Tabii ki hataları da yok değil. Mesela uçak ile dalışa geçip yere çakıldığınızda veya büyük gemilere çarptığınızda sanki jet değil de jet hızıyla giden bir basketbol topuymuş gibi sekiyorsunuz. Bizce bu, oyunu biraz daha oynanabilir ve zevkli kılıyor. Bazı görevlerde şehir, yokedicinin altındaki Warpgate'ler ile Cape Canaveral'de, Nakhoda Sub Base veya Antartic'deki üç Bonus görevden birine uçma seçeneğiniz de mevcut. Ayrıca oyun içinde alabileceğiniz etrafa serpiştirilmiş Pickup'lar bulunmakta. Bunları alabilmeniz için uçağınızı üzerine sürüp geçmeniz yeterli. Alabileceğiniz başlıca Pickup'lar ve özel silahlar ise şunlar:



POWER-UP: Uçağınızdaki ufak ya da büyük hasarları tamir eder.

TIME EX BLERS: Bu silahla vurulan yaratık uzay gemisi birkaç saniye kontrol dışı kalır.

ELECTRO_MAGNETIC PULSE (EMP): Bu silahla vurulan yaratık uzay gemisinin bütün güç sistemleri birkaç saniye etkisiz kalır.

Hiçbir zaman bir film adına yapılan oyunların başarıya ulaşacağı garanti olmamıştır hatta bugüne kadar yapılan birçok benzeri oyun ise hüsranla sonuçlanmıştı. Bu oyun içinse durum biraz farklı hatta bugüne kadar çıkan bu türde oyunlardan daha güzel olduğu söylenebilir. Eğlence merkezlerindeki simulatörlerde görmeye alıştığımız bu türde bir oyunu PC tabanlı bir bilgisayarda görmek Arcade hayranlarını sevindirecektir. Eğer zamanında Arcade oyunlarını çok oynamış olanınız varsa veya sadece dünyayı kurtarıp ayaküstü bir kahraman olayım istiyorsanız bu oyunu seveceksiniz demektir. Arcade ve simulasyonseverlere tavsiye edilebilecek bir oyun. Unutmayın ki dünyayı kurtarmak sizin elinizde.

Murat Karslıoğlu



LEVEL KARNESİ

ARCADE SİMULASYON

KARTEL BİLGİ İŞLEM
Tel: (212) 212 06 61

Pentium 100, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, Ses kartı, Windows 95



Değişen birşey olduğunu mu sanıyorsunuz? Geçmişte, bugünde ve gelecekte. Jules Verne'in yıllar önce yazdıklarının gerçekleşeceğini düşünen ya da en azından ona, bu yüzden değer veren kaç kişi vardı? Nereden bilebiliriz ki bugün sinemada, televizyonda seyrettiğimiz, bıyık altından gülerek baktığımız, zaman zaman da irkildiğimiz konuların bir gün tartışılamayacak gerçekler olmayacağını? Bugünün teknolojisiyle bir T1000 olmasa bile en azından yapay zekayla bir robotun birleştirilemeyeceğini sanıyor olabilir misiniz? Eğer öyle düşünüyorsanız yanılıyorsunuz en basiti, şu dünyada yaşadığım yıllar içinde bile, aklımın böyle şeylere erdiği son 6 yıl içerisinde bir 286'dan Pentium Pro'lara Risc işlemcilere geçiş yapılabiliyorsa ve geriye dönüp elektriğin keşif yılını da hesaba katarsak, ortaya çıkan korkunç bir ilerlemedir.

Şimdi geyiği bırakıp konumuza geçelim ne de olsa bu dergi bir oyun dergisi. Oyun hepinizin bildiği Star Trek Next Generation serisinden Borg ile aynı adı taşıyor. Ve genel olarak Star Trek konusuna dayanıyor ancak bu oyun Terminator adını taşıyan herhangi bir araba yarışı gibi değil. Genel olarak oyun içerisinde hatalar ve doğru olanlar olmak üzere 100 dakikanın üzerinde ekran filmi mevcut. Oyun, tam ve doğru şekilde oynandığı takdirde 30-45 dakika sürüyor.

Bu oyunu oynamak isteyenlerin en azından Pentium 90, 8 Mb Ram, 2x CD-Rom, hızlı bir ekran kartına sahip olmaları gerektiğini söylemek lazım. Ve oyunu daha iyi ses efektleriyle oynamak için ise ek olarak 4x CD-Rom gerekiyor. Bu oyunu Mac üzerinde oynama imkanına da sahipsiniz. Oyun 3 adet CD üzerinde geliyor. 6 tane karakter var. Bunlar arasında en önemlisi Q adındaki, size oyun boyunca yol gösterecek, zaman içinde seyahat edip tarihi değiştirme yetisine sahip olan insanüstü yaratık. Bunun haricinde U.S.S. Righteous'un kaptan köprüsünde görevli aynı zamanda filmde babanız olan teymen Furlong, babanızın akademiden arkadaşı olan Ensign Targus, kaptan Andropov, danışman Biraka'da bulunuyor. Bir de tabi başdüşmanınız olan Borg'lardan etrafta oldukça fazla miktarda bulunmakta. Oyun içinde kullanılan arabirim ise çok basit. Film esnasında seçim yapmanız gereken yerde çalan müzik değişiyor

UNITED FEDERATION OF PLANETS SECURITY DATABASE

CONFIDENTIAL TRANSMISSION

SEARCH
LAST PAGE
NEXT PAGE
TRANSFER DATA

SUBJECT NAME:
CHARLES WALKER, SR.

PLANET OF ORIGIN: SECTOR 001, EARTH
PHILADELPHIA, PENNSYLVANIA

STARDATE OF ASSIMILATION: 9.08.96

BORG COLLECTIVE VOCAL IDENTIFICATION PLAYBACK







RESUME



The first of your Code Commands is this: The primitive organic mind maintains a simple, linear existence, but the BORG know that to go forward, you must sometimes move back.

ve ekranda seçim yapabileceğiniz bir imleç beliriyor. Bununla ekrandaki karakterleri ve aygıtları seçerek oyuna yön verebiliyorsunuz. Filmin herhangi bir anında farenin sağ tuşuna basarak filmi dondurup, Q'nun size verdiği Tricorder adlı araç vasıtasıyla o anda ekranda yer alan herhangi bir şey hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Buradan çıkmak için tekrar sağ tuşu çift tıklamanız gerekiyor. İstediğiniz bir anda 'S' tuşuyla oyunu kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca belirtmek gerekir ki oyunda yanlış yapma korkusuna kapılmanız çok yersiz çünkü yaptığınız yanlış sonucunda oyun sona eriyor ve yanlışı yapmadan bir önceki sahneye dönüyoruz. Zaten çoğu yerde yanlış yapmadan doğruyu bulmak imkansız bir hal alıyor. Hayatta olduğu gibi. Hem yapılan her hatada ekrana gelen değişik filmlerde oldukça iyi espriler var. Sırf bunları görmek için bile yanlış yapmaya değer.

Oyunda kısaca yapmanız gereken on yıl öncesine gidip babanızın ve aynı gemide bulanan mürettebatın Borg'lar tarafından yokedilmesini engelleyip tarihi değiştirmek. Bunun için tüm oyun boyunca topu topu 20 kadar seçim yapmanız yeterli oluyor (Interactive Movie adına yakışır bir şey).

Oyunun son bölümünü Save edip daha sonra da Watch Movie seçeneğiyle açtığınız takdirde filmi baştan sona kadar kesintisiz seyretme şansına da sahip oluyorsunuz. Oyun Interactive Movieseverlerin ve özellikle Star Trek hayranlarının kaçırmaması gereken bir oyun. Bu türden hoşlanmayanlar için ise kısaca çok Borg'tan.

Murat Karslıoğlu



LEVEL KARNESİ

INTERACTIVE MOVIE

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77
486/66, 8 Mb. RAM, 25 Mb. HDD, Ses kartı, 2x CD-ROM, Windows 95



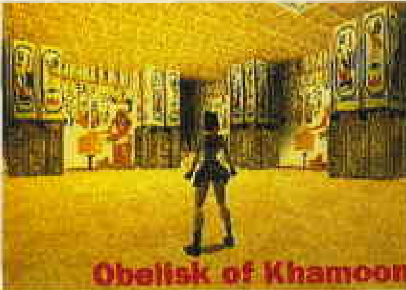


TOMB RAIDER

Tam Çözüm - Son Bölüm

Herkese merhaba! Bu zorlu oyunda size yardım etmeye devam ediyoruz. Dikkat etmeniz gereken nokta "s.n." yazan yerlerde save etmeniz.

EGYPT
2.Obelisk of Khamoon


Obelisk of Khamoon

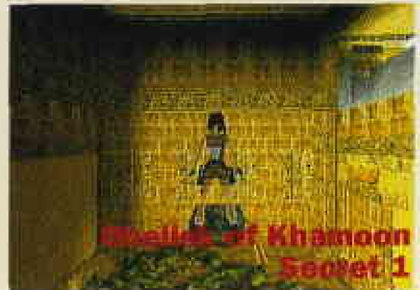

Obelisk of Khamoon

Evet, bir önceki bölümün bittiği yerden devam ediyoruz. Önünüzdeki yolu bir yokuşa gelene kadar takip edin ve sonra da bu yokuştan sola doğru devam edip büyük odaya gelin. Burada 4 tane sütun göreceksiniz, bunlardan sadece sağdaki ve soldaki önemli. Sağdakinin arkasında sizi bir panter ve küçük bir medi-pack bekliyor. Soldakinin arkasından ise suya giriyorsununuz. Dümdüz ilerleyin ve timsaha yem olmamak için olabildiğince hızlı bir şekilde sudan çıkın (s.n.). Yukarıdan timsahı vurduktan sonra suyun içindeki köşelerden birindeki anahtarı bulun. Daha sonra 4 sütunlu odaya geri dönüp dışarıdaki kilidi anahtarla açın. Böylece dışarıdaki girişe ulaşacaksınız (s.n.). Burada mumyaya yakalanmamak için dikkatli olun ve dümdüz



Obelisk of Khamoon

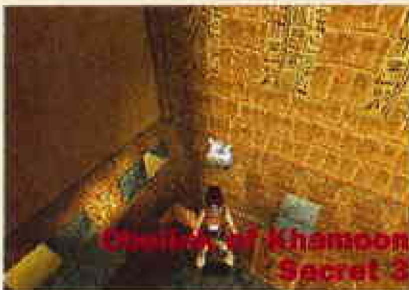
bir sonraki odaya koşun. Kolu çektikten sonra yola devam edin ve obelisklere ulaşın. Soldaki köprüye koşup "Eye of the Horus"u kaldırın ve buradan suya atlayın. Alttan Magnum ve Shotgun kurşunları topladıktan sonra önünüzdeki girişten odayı terk edin. Rampadan kayıp yukarıdan 2 panteri öldürün. Basmaklardan çıkın ve duvardaki bloklardan en üste ulaşın (s.n.). Buradaki mumyayı hallettikten sonra halının sol ucundaki şalteri aşağı indirin. Böylece obelisklere bir tane köprü açılacak. Otluktan sola dönün ve aşağı inin. Tekrar yukarı tırmanın, basamaklardan çıkın ve yerdeki deliğe kendinizi bırakın. Hızla sağa koşup duvardan yukarı çıkın. Yukarıda panteri vurduktan sonra kolu aşağı çekin. Aşağı sıçrayın ve Magnum mermilerini toplayın. Daha sonra merdivenden yukarı çıkın (s.n.). Buradan açıklık boyunca gidin ve sola saparak parmaklıklara doğru sıçrayın. Obeliske gidin ve "ankh"ı alın. Geri sıçrayarak büyük bir medi-pack alın. Kolu çekin, açıklıktan geri dönün, basamakları çıkın ve sağdaki aralığa atlayın. Sağa doğru sallanıp aşağı düşün. Köşeye gidin ve bir kere daha düşün. Daha sonra ilerleyin ve şalteri çekin. Geri koşup basamakları çıkın, soldaki duvardan kendinizi yukarı çekin. Mumyayı öldürdükten sonra


Obelisk of Khamoon Secret 1

soldaki duvarda şalteri kullanın (s.n). Kapıdan içeri ve merdivenden yukarı gidin.

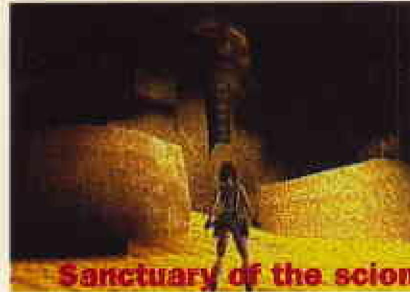

Obelisk of Khamoon Secret 2

1. Secret: 3 sütunun yanından çıkıntıya gidin ve buradan obeliskin tepesine sıçrayın.
2. Secret: Sola dönün ve aşağı bakın. Duvarın yanında üzerine sıçramak zorunda olduğunuz gümüş bir gonk göreceksiniz. Sağa dönüp aşağı sallanın, kapı boyunca sola gidin, soldaki halılardan yukarı çıkın ve duvardaki bloklar boyunca da aşağı inin.
3. Secret: Platformu tırmanın ve sola, girişe doğru gidin. Dümdüz ilerleyip platformdan tekrar aşağı atlayın. Yol boyunca ilerleyip, sağa dönerek aşağı düşün. Sağa doğru inin, düşün, sola dönün ve sağa doğru bloklar boyunca sallanın. Düşüp dönün ve yukarı sıçrayın (s.n.). Kapıdan geçtikten sonra şalteri değiştirin. Tekrar dışarı çıkarak sağdaki çıkıntıya doğru sıçrayın. Buradan Anubus'un mührünü alın. Su altındaki kapı şimdilik açık. Bütün nesneleri topladıktan sonra uzun bir dalış için kocaman bir nefes alın. Obelisklerin altındaki deliklerden dalın. Az önce topladıklarınızı burada bırakın (boğulmak istemiyorsanız tabii...). Sonra sudan çıkıp mumyayı öldürün. Duvardan yukarı doğru tırmanın ve açıklıktan aşağı sıçrayın. Şimdi "City of Khamoon" bölümüne geri geldiniz. Sola doğru koşarak, palmiyenin yakınındaki bloğa gelin. Topladığınız objeleri gerekli şekilde kullanarak kapıdan bir sonraki bölüme doğru koşun...


Obelisk of Khamoon Secret 3

3.Sanctuary of the Scion

Bölümün hemen başında 3 mumyayla karşı karşıyasınınız. Merdivenden yukarı çıkıp Sphinx'in sırtına ulaşana kadar kayalara tırmanın. Kafanın yanından geçerek aşağıdaki mumyalara ateş edin. Aşağı sıçrayıp Sphinx'in sol tarafında koşun. Küçük bloğa çıktıktan sonra bir sonrakine atlayın. Buradan bir çıkıntıya ulaşacaksınız. Sola doğru sütunun üzerine sıçramanız gerek. Daha sonra yukarınızdaki bloğa çıkın (s.n.). Dümdüz arkaya koşarak, tuzağı da geçtikten sonra, şaltere doğru sıçrayın. Buradaki şeytanı öldürdükten sonra sağdaki çıkıntıya sıçrayın. Medi-pack'i alın ve aşağıdaki kumluğa doğru kayın. Sphinx 'e doğru koşup sağ bacağının önünde durun. Ortadaki kayalıklardan yukarı tırmanın. Bir plato üzerindeki aralığa gelince sallanın ve sonra da yukarı çıkmaya devam edin. Böylece duvarın yanındaki şaltere ulaşacaksınız. Burada dikkatli olun, bir tane daha şeytan var. Soldaki köşeden başka bir alana çıkacaksınız. Burada da bir tane obje var. Üç plato boyunca sıçrayın daha sonra da asılarak düşün. Platonun üzerinden duvar boyunca koşun (s.n.). Kapıdan içeri girin ve ortadaki bloğu sağdan sola odanın içine doğru itin.


Sanctuary of the scion

Üstüne çıktıktan sonra silahlarınızı çekin, çünkü burada sizi bir Centaur (yarı at, yarı insan bir yaratık!) bekliyor. Altarın üzerindeki "ankh"ı alın ve odayı terk edin. Sağa doğru Sphinx'in sırtına tırmanın; dikkat burada da bir tane mumya var. Sphinx'in sağından aşağı kayarak kapının önüne gelin. Buradan geçtikten sonra aşağı kayın ve suya düşmemek için action tuşuna basılı tutun. Önce sola gidin, sonra da yukarı tırmanın. Çıkabildiğiniz kadar çıktıktan sonra suya doğru kayın ve buradan da anahtarı alın. Geri dönerek bir kere daha kayın. Burada sıçrama ve action tuşlarına basılı tutarak sabit kalmanızı sağlayın. Anahtarı kullanın ve Centaur'u öldürün. Altarın üzerinden ikinci Ankh'ı alarak Sphinx'e geri dönün. Sağ bacağından sırtına tırmanın. Kafasının arkasındaki bloğa sıçrayarak ilk Ankh'ı yerleştirin. Sonra da ön tarafa giderek çıkıntıya sıçrayın ve ikinci Ankh'ı yerine yerleştirin.

1. Secret: İlk Ankh'a geri dönün ve sola dönerek dikkatlice kenara kadar koşun. Sonra en sağa koşun ve aşağı bakın. Havada duran bir silah göreceksiniz. Burada büyük bir atlayış yapmanız gerekiyor. Böylece görünmez bir platforma geleceksiniz. Dikkat, burada iki tane uçan şeytan var. Yavaş yavaş çıkıntıya doğru ilerleyin ve üzerinden sıçrayın. Yere doğru tırmanın ve açtığınız kapıdan geçin. Ayaklar arasından sağdaki heykele doğru aşağı dalın. Sütunların yanından yukarı çıkın ve yol boyunca devam edin. Buradaki şeytanı hallettikten sonra mağaradaki heykelin yanından suya atlayın. Sağdaki heykelin yanından kolu çekin ve açılan kapıdan geçin. Parmaklıklara kadar koşarak buradaki böcek şeklindeki mührü alın ve üç tane zorlu düşmana karşı savaşın. Az önce aldığınız mührü parmaklıklarda kullanarak aşağı kayın. Daha sonra yukarı tırmanın ve diğer taraftan aşağı sıçrayın. Burada son olarak Larson'la savaşın ve sağa giderek merdivenlerden çıkın. Scion almanız ise size Atlantis'e gidiş bileti kazandıracaktır...


Sanctuary of the scion Secret #2


Sanctuary of the scion Secret #1

THE LOST CITY
1.Natla's Mines

Bu bölüme silahsız başlıyorsunuz. Sağda bir şelale görene kadar yüzün ve altından dalarak ikinci kavşağa kadar ilerleyin. Şalteri indirdikten sonra geri koşup suya atlayın. Motorun yanından yukarı çıktıktan sonra sağdaki tüneli büyük bir odaya gelene kadar izleyin. Duvarın yanındaki sandığı çekerek kendinize bir yol açın; bu a-

çıklıktan da şalteri bulup aşağı indirin. Sonra geri dönerek tekrar şelalenin altından yol boyunca ilerleyin ve kayalıklara tırmanın. Uçurumun üzerinden atlayarak aşağı doğru inin. İçinde depo bulunan bir odaya geleceksiniz. bir sonraki odaya giderek öndeki sandığı lastiğin yönünde iki kez çekin. Sonra da buradan sandığa, oradan da deponun çatısına sıçrayın. Arkadaki köşeye giderek çatlayan çatıdan aşağı düşün. Sağ duvarda bir kol görene kadar yol boyunca ilerleyin. Şalteri indirince bot zincirinden kurtulacak. Yola devam edin, aşağı kayın ve yerdeki delik boyunca kendinizi sallandırın. Rayı ilk engele kadar takip edin. Burada soldan sağa bir kaya yuvarlanıyor. Tahta kapıya geri dönün. Şimdi, hızla bariyerlerin üzerine sıçrayın, sonra da sağdaki duvardan yukarı ve soldaki açıklıktan içeri girin. Bütün bunları kırmızı topun yolu kapatmasından önce yapmanız gerek (ipucu: Lara'nın en arkadaki bariyere son atlayışında sağdaki duvara ulaşabilirsiniz, böylece biraz zaman kazanırsınız.). Burada ilk sigortayı buluyorsunuz (s.n.). Dikkat! Bir sonraki dönemeçte üzerinize iki kaya geliyor. Yerdeki delikten aşağı atlayın ve botlu büyük salona geri dönün. Suya atlayarak botun üzerine çıkın. Buradan da karşıdaki üç sandığa doğru atlayın. Arkadaki odada zarar görmüş sandığı duvardan çekin ve soldaki boşluğa itin. Bir sonraki sandığı iki kere kendinize, bir kere de sağa doğru itin. Açılan geçitten geçerek şalteri aşağı indirin. Böylece delici vagon yerinden çıkacak. Büyük salona geri dönerek yağ fıçılı kıyıya yüzün. Sağdaki yola gidin, az önce açtığınız tünelden ilerleyin ve Natla


Natla's Mines


Sanctuary of the Scion Secret #1

sandığını itin.

Üstteki odaya ulaşmak için sandığın üstüne çıkın. Burada şalteri indirdikten sonra aşağı inin. Dümdüz ilerleyerek büyük bir odaya geri dönün. Yerde ikinci sigortanın durduğunu göreceksiniz. Şimdi büyük salona



Natla's Mines

geri dönerek şelalenin altından alet deposunun bulunduğu odaya gidin. Rayla lastikler arasındaki yoldan bir çatala gelene kadar koşun. Soldaki yolu takip edin ve şalteri indirin. Böylece band harekete geçecek. Çatala geri dönerek banttan düşmüş üçüncü sigortayı alın. Deponun bulunduğu odaya giderek sağ taraftaki merdivenlerden odaya girin. Burada, bulduğunuz sigortaları birleştirin. Böylece kabin yere doğru inecek ve içinden de iki tane silah çıkacak. Kabinin çatısına tırmanarak kayalıklardan tünele atlayın.

1. Secret: Bir kaç adım sonra sağ üst taraftaki kayalıklarda bir açıklık göreceksiniz. Yukarı tırmanın ve kendiliğinden açılan parmaklıklardan geçin. Devam edin ve sonra geri dönüp action tuşuna basarak bir adım geri atın. Eğer doğru yaptıysanız, kendinizi tekrar yukarı çekebileceğiniz bir kenarda asılı olmanız gerekiyor. Şimdi de sağa dönerek yukarıdaki açıklığa tırmanabilirsiniz. Şaltere bastıktan sonra geri dönüp en sona kadar gidin (s.n.). Suya atlayın ve delici vagonun olduğu odaya gelin. Rayları izleyerek ikinci sigortanın olduğu odaya gelin. Buradaki kovboyun işini bitirdikten sonra ondan Magnum'u alın. Sırtınızı döndüğünüzde yukarıdaki kayalığın sağında bir şalter görmeniz gerekiyor. Uçurumun kenarına gelerek sıçrayın. Burada sıçrama ve action tuşlarına aynı anda basılı tutmanız gerekiyor. Sağa doğru sallanarak aşağı düşün. Yol boyunca içinde lavlar bulunan bir odaya gelene kadar koşun. Soldaki platforma sıçrayın ve yavaşça sağa doğru ilerleyin. Önce sağdaki sütuna, oradan da ortadaki sütuna sıçrayarak sola dönün. Böylece kayalıklardaki geçite ulaşabileceksiniz.

2. Secret: Yolun sonunda göreceği-


Natla's Mines Secret

niz sandığı hızla içeri doğru itin. Böylece üzerinize gelen kayadan kurtulabilirsiniz. Sonra sağa iterek üzerine çıkın. Buradan da bir geçite ulaşacaksınız. Eğer sıçrarsanız rayların olduğu yere gelirsiniz, ki burada da sizi Shotgun, Magnum kurşunları ve bir Medi-pack bekliyor. Sonra az önceki yere çıkarak yerdeki deliğin üzerinden atlayın. Sağdaki delikten atlayarak aşağı düşün. Sütunların olduğu odaya dönün ve en sona kadar sıçrayın. Arkadaki geçitten TNT sandıklarının olduğu odaya ulaşın. Bozuk gözüken sandığı bir sonraki odaya kadar itin. Bu sandığın yardımıyla duvardaki açıklığa ulaşın (s.n.). Tepeye çıkın ve yukarı sıçrayın. Lav topunun yanından soldaki çıkıntıya atlayın. Kayanın geldiği platoya sıçrayın. Yolun sonundaki şalteri indirdikten sonra TNT sandıklarının olduğu yere geri dönün. Sandığın yanından sola dönerek yeni açılan tünelden geçin. Sonraki köşeye gelince durun. Burada silahlarınızı çekin ve Uzi'li rakibinizi yok etmeye hazırlanın. Onu öldürdükten sonra silahını ve mermilerini almayı da tabii ki unutmayın.


Natla's Mines 2. Secret

3. Secret: Odanın ortasındaki kavşaktan sola dönerek su deliğine gelene kadar koşun. Aşağı dalarak buradaki objeleri toplayın. Geri dönerken yukarı baktığınızda başka bir yolun olduğunu göreceksiniz. Dönemeçte sola gidin (s.n.) ve kayaları serbest bırakın (orta, sol, sağ). Bir sonraki tünelde de sizi bir kaya bekliyor. Sütunlardan tavana (kum rengindeki bir odanın) kadar yukarı tırmanın. Bloğu iki kez arkaya doğru ittikten sonra yukarı çıkmaya devam edin. Buradaki bloğu da iki kere iterek aşağı atlayın. Bu odadaki bloğu i-

se kendinize doğru çekin, sonra da yukarı tırmanmaya başladığınız odaya geri dönerek diğer delikten atlayın. Burada bulunan bloğu da itin. Böylece bir geçit açılacak. Şalteri indirin ve sola dönerek dümdüz koşun. Sol yukarıda bir açıklığa gelince buraya tırmanın. Sonra bloğun olduğu yönde koşarak sola dönün. İkinci aralıktaki şalteri de indirince basamaklardan yukarı çıkarak tırmandığınız delikten aşağı düşün. Açılmış iki kapıyı da geçip silahlarınızı çekin. Buradaki rakibinizi öldürünce Shotgun alacaksınız. Kapıdan solda, duvara doğru tırmanın. Duvardaki çukurlardan gri kayalıktaki tünelin soluna ulaşın. Buradaki şalteri aşağı indirerek geri dönün. Sağdaki ilk evden anahtarı alın. Ama bu öyle sizin bildiğiniz anahtarlardan değil, bu koskoca piramitlerin anahtarı (dolayısıyla bir sonraki Level'ın...).



2. Atlantis

Hemen silahlarınızı çekerek yumurtadan çıkan 3 şeytanı vurun. Odanın en sonunda soldaki odadan yukarı gidin. Odadan çıkın ve aşağıdaki iki uçan şeytanı da yok edin. Balkondaki şalteri indirin ve açılan kapıdan geçin. Orada bir tane daha şalter bulacaksınız. Kapıdan aşağı inerek şalteri çekin ve aşağı inmeye devam edin. İlk odada, sağdaki kapıdan gidin ve Uzi 'yi alın. Yolun sonundaki büyük bir odada ise sizi bir sürpriz bekliyor: Kocaman bir şeytan!



1. Secret: Çıkıntının en sonunda aşağı sallanın; kendinizi bırakın, ama hemen sonra da action tuşuna basılı tutun. Böylece bir bloğa asılı kalacaksınız. Kendinizi yukarı çekerek buradaki objeleri alın. Sonra da dev kozalı bir odaya gelene kadar koşun. Çıkıntıya sıçrayın, aşağı düşün, action tuşuna basın, bir daha kendinizi yukarı çekin, ilerleyin ve şalteri indirin. Tekrar yukarı tırmanın, platforma geri sıçrayın, uçurumun üzerinden atlayın, buradaki şeytanın işini bitirin ve arkadaki yola doğru ilerleyin (s.n.). En yüksek sütuna sıçrayıp, buradan da aynı yükseklikteki platforma atlayın. Buradan ise hızla ikincisine sıçrayın, ki aşağı yuvarlanan kayadan kurtulabilesiniz.



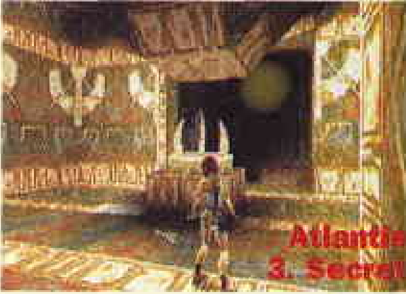
2. Secret: Sağa dönün ve bir sonraki çıkıntıya sıçrayın. Şimdi de yukarı doğru atlamaya devam edin. Sağ yukarı köşeye ulaşınca tünele girin. Suya girip kolu kaldırın ve hızla yüksek sütuna geri dönün. Sağdaki kayalıklara atlayın ve tekrar kapanmadan kapıdan geçin. Odanın ortasındaki bloğa tırmanarak şaltere basın. Açtığınız kapıdan geçerek yukarıdaki kayalığa atlayın. Açıklıktan giderek bir sonraki şaltere ulaşın. Onu da çektikten sonra bir önceki odaya geri dönün. Gördüğünüz gibi odaya yokluğunuz sırasında bir lav akıntısı döşenmiş. Ortadaki bloğa sıçrayarak (s.n.) yolu takip edin. Tabii bu sırada da düşmemeye çalışın, hatta çalışmayın yapın! Sonra suya dalıp şaltere basın. Açıklıktan yüzeye çıkarak tuzağı geçin ve oradaki uçan şeytanı evine yollayın (yani cehenneme!). Sağdaki çıkıntıya, oradan da suya sıçrayın (s.n.). Yukarı çıkarak 5 şaltere de bastıktan sonra bir kere daha şu şeytanların işini bitirin. Suya dalarak ara kapıdan ilerleyin. Yolu izleyin ve şaltere basın. Sağdaki bloğu dışarı çekip soldaki duvara itin. Odayı kırmızı tünelden terk ederek şaltere doğru, dışarı koşun. Bir kere daha basarak kayanın az önce ittiğiniz bloğa asılı kalmasını sağlayın. Tünelden geçin, şeytanları vurun ve karşıdaki platforma atlayın (s.n.). Bir sonraki odada da sizi iki şeytan bekliyor. İki kırmızı alandan bir tanesinin karşısında, kenarda durun ve aşağı kayın. Tam en sonda sıçrayın. Bir sonraki odaya girerek buradaki şeytanı da yok edin. Soldaki açıklığa, oradan da çıkıntıya sıçrayın. Şeytanı temizledikten sonra (resmen şeytan avcısı olduk!) odanın ortasındaki kırmızı tepeye sıçrayın. Buradan bir sonraki kısma geçin, şalteri indirin, bloklu platoya sıçrayın, ve bloğu duvardan çekin. Arkadaki yolda sizi bir tuzak bekliyor. Silahlarınız çekerek tuzaktan geçin, sağa dönün iki şeytanı vurun, ardından üzerinden atlayın ve yokuşu çıkın. Şimdi yine büyük odaya geri döndünüz. Ama burada da sizi uçan bir şeytan bekliyor. Bir sonraki çıkıntıya (sağda) sıçrayın (s.n.). Açıklığın olduğu çıkıntıya atlayarak ilerleyin ve şaltere basın. Büyük odadaki bloklar hareket edecek. Blokları kullanarak sol duvardaki açıklığa ulaşın. Şaltere basın,böylece bloklar odadan ayrılmanızı sağlayacak şekilde hareket edecekler. Böylece bir yokuşun başına geliyorsunuz. Ama her zamanki gibi yine bir engel var: 3 mumya.



3. Secret: Yokuşu hızla koşarak bir sonraki tünelde sağda kendiliğinden kapanan gizli odaya ulaşın. Tünel ve kapılardan geçerek arkada soldan yukarı tırmanın. Yolun sonunda yine büyük odaya varacaksınız. Soldaki platforma sıçrayın, ilerleyin ve buradaki şeytanı yok edin. Tuzağın önündeki yere gelin ve sola atlayarak kayadan kurtulun. Rampadan yukarı çıkın (s.n.), sola dönün, sonra da bloğu iki kere öne itin. İki şalterin olduğu yere kadar koşun. Sağdakini çekip hemen geri sıçrayın. Böylece aşağı düşmekten kurtulabilirsiniz. Oluşan delikten kayarak öne doğru atlayın ve kayayı hareket ettirin. Sonra da hemen geriye doğru sıçrayarak yukarı gidin. Solda yukarıya doğru tırmanın, şaltere basın ve yukarı çıkmaya devam ederek bir sonraki çıkıntıdan kendinizi sallandırın. Artık şalterlerin arasındaki kapı açık. Bir sonraki odada sizi üç tane düşman bekliyor. Köşedeki şalteri kullanarak kapıyı açın (s.n.). Elinizde silahla aşağı kayarak iki yaratığı yok edin. Burada karşılaşacağınız yaratığı normal

silahlarınızla öldüremiyorsunuz. Bunun için önce siyah bloklara çıkarak platonun üzerindeki şaltere ulaşın. Ona bastıktan sonra tekrar yere sıçrayın. Sonra kum rengindeki bloklardan açık renkli platoya tırmanın ve yaratığın aşağı düşmesini sağlayın. Tekrar karanlık platoya tırmanarak odadan çıkın. Dar geçidi izleyin ve iki tane atlantisliyle zorlu bir savaşa girin. Sola koşun ve şalteri çekin. Sonra da yine sola, bir sonraki şaltere koşun. Odanın ortasındaki köprüden arka tarafa geçin. Burada bir kere daha, "Scion"u bulacaksınız. Makineye gidin ve kendinizi oyunun en son bölümüne hazırlayın.





3. The Great Pyramid

Bu bölüme çok ama çok zor bir savaşla başlıyorsunuz. Rakibiniz ise Natla için özel yetiştirilen, boyunuza göre azıcık (!) dev boyutlarda bir yaratık. Aslında öldürmek hiç zor değil, ama bunu ufak bir platformda yapmak gerekince işler değişiyor tabii. Size tavsiyem devamlı hareket halinde olmanız ve yaratığın üzerinden atlamanızdır. Savaştan sonra açılan kapıdan tünele gidin ve aşağı kayarak bloğu üç kere ileri doğru itin. Yukarı tırmanın (s.n.), tuzağın üzerinden aşağı düşmemek için hızla koşun. Yol ayrımında sağa dönüp bloğu itin. Yol ayrımına geri dönerek yokuş aşağı inin. Burada bir kez daha bloğu kendinize çektikten sonra yol ayrımında sola gidin. Böylece bloğun arkasına ulaşacaksınız. Bloğu (biliyoruz, biz de bıktık bu kelimeyi yazmaktan, ama...) ittikten sonra, tekrar geri dönüp öbür tarafa geçin. Şalteri indirdikten sonra açık kapıdan odayı terk edin. Odanın arkasına ulaşmak için platformları kullanın. İlkine, oradan da ikincisine sıçrayın. Buradan sola dönüp lavların üstünden öbür tarafa atlayın, sonra düz devam edin.



1. Secret: Bu hareketin sonunda odanın başında bir köprü çıkacak. Karşı tarafa atlayın ve köprüye gelin. Köprüyü geçtikten sonra şalteri iki kere indirin. Böylelikle köprü tekrar çıkacak. Platformların yardımıyla odanın sonuna doğru bir kez daha atlayın ve burada tünelin içine doğru ilerleyin. Yokuştan biraz yukarı çıkarak kayanın serbest kalmasını sağlayın. Sonra da yolu boşaltmak için virajdan dönün. Tekrar yukarı çıkarak aynı yöntemle ikinci topu da halledin. Yolun sonuna dikkat! Buradaki yerden düşmek istemiyorsanız üzerine gelip hızla koşun. Böylece zemin aşağı çökecek, ama siz hayatta kalacaksınız. Bu işlemi yapmadan önce enerji seviyenizi tam tutmaya çalışın, çünkü çarpmanın etkisiyle enerjinizin dörtte birini kaybedebilirisiniz. Bunu takip eden odada silahınızla kıracağınız "Scion"un olduğu makineyi göreceksiniz (s.n.). Şu an yapmanız gereken piramidi olabildiğince hızlı terk etmek. Bir sonraki odadaki tünelde atlantislilere fazla takılmadan sağdaki köprüden donmuş lava atlayıp yerdeki delikten sallanın. Soldaki kayalığın aralığına sıçrayarak sağa doğru sallanın. Duvarın sonunda kendinizi bırakın ve sıçrama tuşuna basın. Bir sonraki odada sağa koşarak kayayı harekete geçirin. Sarkacın önüne gelin ve lava doğru küçük bir atlayış yapın. Odayı dikkatlice geçin.



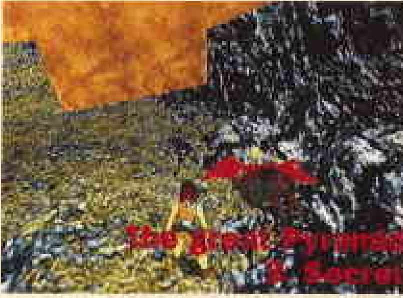
Rampanın önüne gelerek öne doğru küçük, ardından da hızla sağa doğru yan bir sıçrayış yapın. Son olarak da öne doğru atlayıp girişe ulaşın.

2. Secret: Sol duvarda turuncu bir üçgen bulunuyor. Üzerine doğru sıçrayarak sabit kalın ve sağa doğru yokuş aşağı sallanın. Platformun tam ortasında durun ve geriye sıçrayın (s.n.). kayalıklardaki çatlağı kullanarak yerdeki platforma ulaşın. Kırılan yerlerden hızla ilerleyin ve yuvarlanan kayadan kutulmak için sarkacın arkasındaki açıklıktan sağa sapın. Yokuş aşağı koşup hızla sağa sapın ve kayadan kurtulun. Sarkac en sağ veya en sol noktasına ulaşınca bir sonraki eğimden aşağı kayın. En aşağıda lava düşmeden ilerideki çıkıntıya atlayın. Bloğun solundan aşağı sıçrayıp tünelden ilerleyin. Yolun sonuna kadar hızla koşun ve en sonuncu lavın üzerinden atlayın. Şalteri aşağı çekin. Böylece kapı açılacak. Sola doğru lav deliğine kadar koşun, kenarda küçük bir atlayış yapın oraya tutunun. Kaya üzerinizden geçince kendinizi yukarı çekin. Bir sonraki odada yanan sütunların üzerinden atlayın. Sıçrarken en kenarda durun.

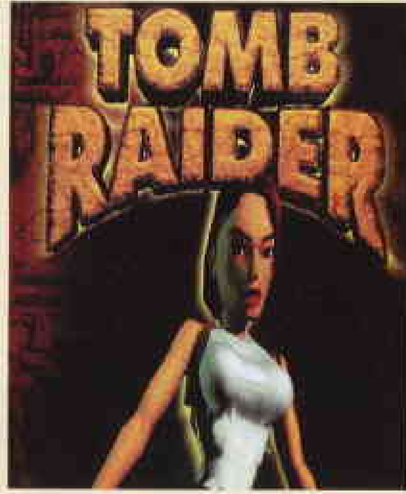


3. Secret: Kenara kadar koşun, küçük bir sıçrayış yapın ve asılı kalın. Hemen yukarı çıkıp büyük bir atlayış yapın. Kenarda durarak geriye doğru bir adım (küçük) atın ve ileriye doğru azıcık sıçrayın. Böylece yerdeki su deliğine ulaşacaksınız. Suya girin, ilerleyin ve çıkın (s.n.). Silahınızı çekerek büyük odaya girin, ve... Ta tamm! Son savaş! Natla vs. Lara. Uzi mermilerini toplayıp sağdaki tüneli izleyin. Odanın sol arkasındaki rampaya çıkın ve oradan atlayarak tüneli









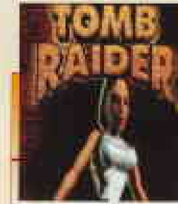


takip edin. Bunu böyle bir kaç kere yaptıktan sonra en yukarıda bir yerde süslü bir çıkıntı göreceksiniz. Oraya sıçrayın, koridor boyunca devam edin ve de son olarak aşağı kayın.

Bravo, nihayet bu uzun oyunu bitirdiniz....(biz de açıklayana kadar bittik!..)

Not: Şu anda kulağımıza gelen bir habere göre Tomb Raider'ın Avrupa macerası çıkmıştır, duyurulur.

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel



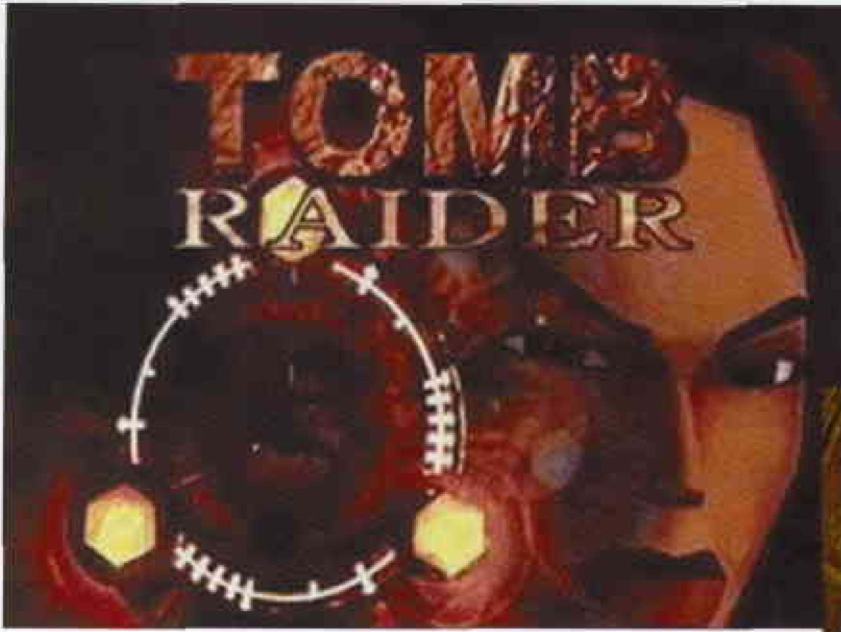
LEVEL KARNESİ
ACTION

KARTEL BİLGİ İŞLEM
Tel: (212) 212 06 61

486 DX2/66, 8 Mb RAM, CD-ROM, DOS







Lara Croft Şimdi De Sega'da!

Bilgisayar oyunlarıyla, birazcık olsun ilgilenip de Tomb Raider ismini duymayan biri kalmış mıdır acaba şu dünyada? Peki ya efsanevi Lara Croft'a ne demeli, iki elinde de birer 45 Colt ve eski mezarlardan çok plaja yakışan kıyafeti ile her türlü akrobatik numarayı gözünü bile kırpmadan yapan bu sanal hatun kimin aklını başından almadı ki? Benzer 3D oyunlar arasında pek çok eksiği olmasına rağmen Tomb Raider'ın bu denli başarılı olmasındaki



başlıca unsurlardan biri de hiç kuşkusuz Lara ve onun büyük tabancaları. Ama bilmeyenler için öyküyü bir kez hatırlatalım. Lara zengin bir İngiliz lordunun asi ve başına buyruk kızıdır, yüksek sosyete balolarına katılmaktansa eski harabelerde arkeolojik avlara çıkmayı tercih eder. Sonuç olarak ailesi tarafından tamamen reddedilir ancak o gezilerini kaleme alıp iyi para kazandığından bu durumu pek umursamaz. Kendine eski bir malikane ve bir de motorsiklet satın alıp, bildiği gibi yaşamaya devam eder. Bu gezilerden birinde büyük bir şirketin sahibinden oldukça ilginç bir teklif alır. Scion adı verilen efsanevi bir tılsımın parçalarını bulup getirirse hem ünü artacak, hem de banka hesabı bir hayli kabaracaktır. Bu tılsımın parçaları dünyanın çeşitli yerlerindeki eski şehir ka-



lıntılarına gizlenmiş durumdadır ve şimdiye dek kimse onları bulmayı başaramamıştır. Bunun başlıca nedenlerinden biri yağmacılar için hazırlanmış antik tuzaklar ve bir diğeri de harabelerin arasında yaşayan vahşi hayvanlardır. Ancak hepsinden zoru zamanla çökmüş ve yıkılmış harabeler arasından bir yol bulup ilerleyebilmektir. Fakat Lara iyi bir arkeolog olduğu kadar iyi bir akrobattır ve bu duruma ayak uydurmakta zorluk çekmez. Oyunda Lara'yı dışarıdan görerek yönetiyorsunuz. Ancak kamera açısı sabit değil, oldukça dinamik ve bulunulan konuma göre değişiyor. İsterseniz Lara'nın bakış açısını kullanarak çevreye bir göz atabilmek de mümkün, nişan alma ise Lara tarafından oto-



matik olarak yapılıyor. Eğer tipini beğenmediği bir canlı görürse silahını hemen ona yöneltiyor ve birden fazla hedef varsa en yakın tehdit kaynaklarını hedef alıyor. Harabelerin arasında ilerleyebilmesi için atlaması, tırmanması, yüzmesi, tuzaklardan ve saldıran yaratıklardan kaçabilmesi için taklalar ve parendeler atması gerektiğinde bu dinamik kamera açılarının kıymeti daha iyi anlaşılıyor. Quake tarzı bir oyunda asla mümkün ol-



mayacak manevralar bu görüş açısından çok daha rahat bir biçimde yapılabiliyor. Ancak alışması biraz uzun sürebiliyor ve kamera açıları her zaman o kadar uygun olmayabiliyor. Bu oyunu PC üzerinde oynamış olanlarınız bir açıdan daha şanslı, çünkü güçlü bir PC ile yüksek çözünürlükte oldukça gerçekçi grafikler elde etmek mümkün. Sega ise bu oyunu nispeten düşük bir grafik kalitesinde gösteriyor. Fakat oyun esnasında Sega Game Pad'i sıradan bir klavyeden daha avantajlı ve rahat bir oyun imkanı sunuyor. Oyun sıradan bir Doom kopyası olmaktan çok ötede bir atmosfere sahip, boyuna ateş etmekten çok etrafı keşfetmekle meşgul oluyorsunuz ve mekanların gizemli havası çok iyi verilmiş. Eğer Sega sahibi iseniz bu oyun sizi uzun bir süre ekran başına bağlayacaktır. Ayrıca Sega almayı düşünenler için hemen belirtelim Sega Rally Championship ve World Wide Soccer oyunları Sega Saturn ile birlikte ücretsiz olarak veriliyor. Oyun fiyatları düşünüldüğünde oldukça karlı bir alışveriş!

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 90$ (KDV dahil)



SEGA SATURN



DAYTONA USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

Asfalt Canavarlarını Dönüşü

Son zamanlarda otomobil yarışı simulasyonlarında belirgin bir artış var ve tabii ki Sega da bundan payına düşeni kaçınılmaz olarak alıyor. Daytona USA Sega için çıkan pek çok yarış oyunundan sadece bir tanesi ancak diğerlerinden birkaç küçük detay hariç pek farklı sayılmaz. Oyun tek başınıza ya da karşılıklı iki kişi olarak oynanabiliyor, eğer iki kişi oynarsanız ekran yatay olarak iki eşit kısıma bölünüyor, yani büyük ekran bir televizyondan daha iyi sonuçlar alabilirsiniz. Aslında bu altın kuraldır, Sega'dan alacağınız görüntü kalitesi her zaman için biraz televizyonunuzun ekran çapına ve kalitesine bağlıdır. Oyunda tek ya da iki oyuncu da yer alsa, her zaman bol miktarda ve biraz da hilebaz bilgisayar rakipleri mevcut, olmadık zamanda sıkıştırılıp, kendinizi taklalar atarken bulmanız son derece mümkün. Tabii sonuç olarak oldukça büyük hasar alıp hız yitirebilirsiniz, bu durumda doğrudan pite girmek yapılacak en doğru şey. Burada en detaylı oyunlarda bile es geçilen bir ayrıntı göze çarpıyor, pite girince aracınız doğrudan gidip servis ekibinin önünde duruyor ve güzel bir takım çalışması seyrediyorsunuz, araçtaki hasar onarıldıktan sonra yarışa devam edebilirsiniz. Pek çok yarış oyunu araçla ilgili detaylara fazla daldığından sadece biraz eğlenmek isteyenler için bir kabusa dönüşür, burada ise sekiz adet standart yarış arabası içinden seçiminizi yapabiliyorsunuz. Araçlar basit olarak yol tutuş, hızlanma ve son süratlerine göre yıldız verilerek sınıflandırılmış, kiminin sadece bir özelliği çok iyi, kimi de dengeli bir görünüm sergiliyor. Yarışacağınız piste göre seçmesi size kalmış. Yarışılabilecek beş adet pist mevcut, bunlar kolaydan zora doğru sıralanıyor, manzaraları da fena sayılmaz. Araç ve pist seçiminin nispeten basit ve rahat olmasına karşılık oyunda tur zamanlarının gösterilmesi oldukça detaylı sayılır, eğer arkadaşlarınızla bahse tutuşmak gibi huylarınız varsa, bu sayede gereksiz tartışmalardan kaçınmak kolaylaşıyor. Arabaların kullanılışı pek çok yarış oyunundan daha kolay, zaten oyunda aşırı ciddi bir müsabaka havasından çok, haydi biraz kapışalım tadı var. Ancak tabii ki bu telsizden yağan uyarıların kafanızı şişirmesine engel değil. Kısacası eğer arkadaşlarınızla da oynayıp hoşça vakit geçirebileceğiniz rahatlatıcı bir yarış oyunu istiyorsanız bu o olabilir.



Yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız Level 3/97'de tanıttığımız Sega Rally Championship'i de deneyin. Sega Rally Championship ve World Wide Soccer Sega Saturn ile birlikte veriliyor. Yani artık yeni bir Saturn aldığınızda bu iki oyun da alışverişin bir parçası olarak elinize geçiyor ki, bu kutudan basit bir demo CD'si çıkmasından çok daha olumlu bir satış yöntemi.



M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 90$ (KDV dahil)



Oyun Hileleri

Outlaws

Oyun içinde herhangi bir zamanda bu kodları girebilirsiniz. Aşağıdaki "LA" kodları Dark forces ile aynı.

OLAIRHEAD: Uçma modu. "X" ve "C" tuşları kullanılarak yukarı veya aşağı hareket edilebilir. LAPOGO ile aynıdır.

OLCDS: Super harita modu. LACDS ile aynı çalışır, üç kere aynısını girmek sizi tekrar normal moda döndürür.

OLFPS: Frame rate ile beraber bazı buffering bilgilerini de ekrana basmaya yarar.

OLGPS: Harita modunda iken oyuncu koordinatını göstermeye yarar. LADATA'ya yakın bir kod.

OLJACKPOT: Bölümü bitirmek için gerekli olan bütün objeleri verir. LAUNLOCK koduna benzer.

OLPOSTAL: Cephane ve tüm silahlar. Bir daha yazmak daha fazla Gatling Gun cephanesi verir. LAPOSTAL kodu ile aynıdır.

OLREDLITE: Logic seçeneği. LAREDLITE ile aynı şekilde çalışır, yanlız kötü adamlar bu durumda iken vurulduklarında ölmezler.

OLZIP: Teleport. LANTFH ile aynı.

Bölüm Kodları:

Bu kodlar istenen bölümlere atlanmasının sağlayacaktır. İlk 4'ü ilk CD'de geriside ikinci CD'de yeralmakta.

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH



Test Drive Offroad

Adınızı girmeniz istendiğinde, bunları yazın (her seferinde sadece birini girin):

cheat1
cheat2
cheat3
cheat4
cheat5
ciggies

Bu size hotrod, monstertruck, 4x4 buggy ve stock-car olmak üzere 4 tane araba verecektir.

Aynı zamanda bütün yollarda yarışma şansına sahip olurken no-clipping modu ile bütün objelerin içinden geçebileceksiniz.

Basit gözüküyor ama çalışıyor!!!



Archimedean Dynasty

Burada biraz düzenleme yapacağız, ama hex düzenleme değil. Tek ihtiyacınız olan notepad ve Bluebyte\AD\Dat\Save dizininde bulabileceğiniz kayıtlı bir oyun.

Sonra istediğiniz şeyi bulana kadar kayıtlı oyunları açıp bakmak.

Mesela "Floodgate" adı ile kaydettiğiniz oyunu açtınız, ilk 3 satır şu şekilde gözükecektir.

[Global]
Name = Floodgate
Credit = 13237 <- bu satır ne kadar krediniz kaldığını gösterir.

Bu satırı mesela aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz.

Credit = 99999 <- artık oyuna tekrar başladığınız zaman $99,999 paranız olacak.

Diğer değerleri değiştirmeniz oyunun bozulmasına neden olacağından diğer değerlerle pek oynamayın.

Blood

Bildiğimiz Cheat'ler:

Idaho: Bütün silahlar ve cephaneler.
capInmyass: Mesaj: Neden cheat yapıyorsun?
montana: Bütün silahlar, cephaneler, objeler.
griswold: Bütün zırh cinsleri için tam enerji.
edmark: sizi öldürür.
I wanna be like kevin: Mesaj: Artık Kevin gibisiniz.
satchel: Bütün objeleri verir.
onering: Ölümsüzlüğü açar.
mario: Bölüm atlama.
kevorkian: sizi öldürür.
mcgee: sizi ateşe verir.
krueger: ateşe dayanıklılık.
cousteau: 200 sağlık.
voorhees: Tanrı modu.
Lara Croft: Tam cephane ve silah (tekrar yazıp kaldırabilirsiniz).
Eva Galli: Clipping Modu.
rate: ekrana frame rate'i basar.
goonies: Tam harita.
spielberg: Bölüm atlama.

Bunlarda bilmediklerimiz:

Lieberman: ?
cheesehead: ?
IPKFA: ?
tequila: ?
funky shoes: ?
gatekeeper: ?
spork: ?
hongkong: ?
Frankenstien: ?
clarice: ?

Sadece demo'da çalışanlar:

Önce T'ye basıp sonra:

MAP: Tam harita
AMMO: Tam cephane
GOD: Tanrı modu
GUNS: Bütün silahlar
KEYS: Bütün silahlar
CLIP: Clipping modu

Lost Vikings 2

CR3D: Credits.
CH3T: Bilmiyoruz :)
W4RP: Ulaştığınız en üst seviyeye gönderir.
GHST: Ölümsüzlük.

Bölüm kodlar:

Kod	Bölüm	Kod	Bölüm
NTRO	1	YOVR	17
1STS	2	0V4L	18
2NDS	3	T1N3	19
TRSH	4	D4RK	20
SW1M	5	H4RD	21
WOLF	6	HRDR	22
BR4T	7	LOST	23
K4RN	8	0BOY	24
BOMB	9	H0M3	25
WZRD	10	SHCK	26
BLKS	11	TNNL	27
TLPT	12	H3LL	28
GYSR	13	4RGH	29
B3SV	14	B4DD	30
R3T0	15	D4DY	31
DRNK	16		